JAPAN ANIME FANCINE 3
(The Return)

Nº 14. FANZINE APERIODICO SOBRE EL MANGA Y ANIME EN GENERAL. 375 Pts.

"Hombre, Vejeeta,
¿Cómo tú por aquí?"

· DRAGON BALL · RANMA NIBUNNOICHI · LAPUTA ·
MEMORIAS · PATRULLA ESPECIAL GHOST · DORAEMON ·
· YU-YU HAKUSHO · MACROSS · LYCANTHROPE LEO...



© Bird Studio, Shueisha, Fuji TV, PC Engine

+ 1 mini fanzine de video juegos de regalo (en el interior)

Bidal-Samsung Fanzines

EDITORIAL



¡Por fiiiin! (hola, ¿qué tal?)

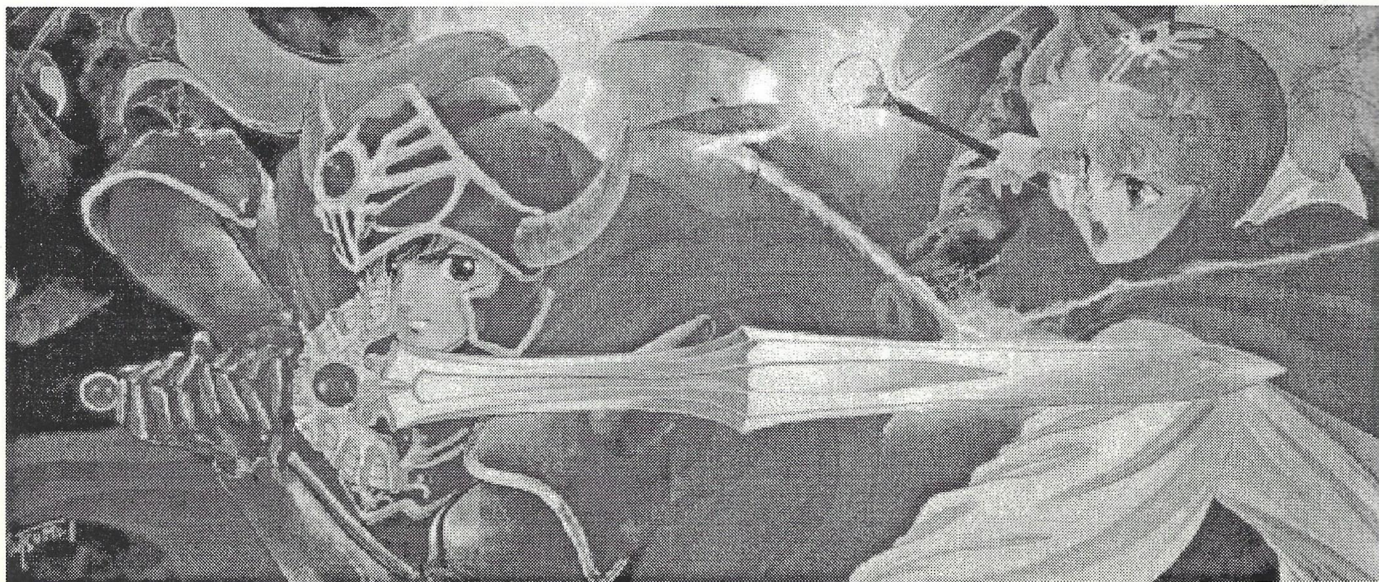
Tras tres largas maquetaciones ya está aquí el número 14 de Japan Anime Fancine para bien de muchos, y mal de otros (espero que pocos). A mi punto de vista, creo que el número es bastante atrayente, aunque los problemas que actualmente tenemos con el escaner no hacen las imágenes del todo satisfactorias. Artículos, comentarios y pasatiempos de Dragon Ball Z, los films de Ranma, novedades y clásicos, etc, etc. ¿Qué más se puede pedir? (¡Sí, ya me sé lo de meterle color en interior, pero...)

¡Ah! El més de octubre, como muchos sabeis, es el del aniversario de Japan Anime Fancine, y puesto que este número cubre el 2° (sí, llevamos ya 3 años dando guerra), en el interior encontrareis un pequeño fanzine de videojuegos de regalo al que hemos llamado Video Game JAF 3 N°2, con lo cual, de aparecer el siguiente número por solitario será el número 3. Como es lógico, algunos de los artículos que aquí aparecen tienen bastante tiempo, pues se han realizado entre diciembre del 93 y agosto del 94. También hay bastante actualidad -hemos procurado estar al dia-, y así esperamos que siga siendo, pero siempre insertaremos artículos con algo de retraso que, como todo reportaje, han de ser publicados. ¿Qué revista hecha para y por el aficionado sería si ni tan siquiera publicasemos lo que este escribe?

Ya sabeis, la dirección del fanzine (por favor, no utiliceis más las otras) es: JAPAN ANIME FANCINE Apartado de Correos 180 C.P. 18690 Almuñecar (GRANADA)

En la penúltima página encontrareis una hoja para rellenar con las firmas de todos aquellos que quieran o puedan apoyarnos en nuestra (creemos) justa lucha para conseguir que Canal Sur TV emita de nuevo Dragon Ball Z (incluyendo lógicamente en ésto el que emita también los nuevos episodios). Así pues, aunque no seais de Andalucia, haced un gesto a favor nuestra recogiendo todas aquellas firmas que podais ¿de acuerdo? Imaginaos que venías a veranear aquí y no podeis ver Dragon Ball porque no la emiten. ¿A que os molestaria? Pues a nosotros más, que ya llevamos un año sin ver nada.

Y ya, me despido hasta el próximo número. Sed buenoooos. Ahí queda eso. Sergio Herrera



SUMARIO

Editor, redactor jefe, maquetador, diseño gráfico, productor ejecutivo, coordinador y escaneador: Sergio Herrera. Traductor de japonés: Takahiro Kato. Traductor de inglés/francés: Juan Carlos Pretel. Colaboran en la realización del fanzine: Sergio Herrera, Rafael Fernandez, Juan Carlos Pretel, Pedro José Caro, Josep Mª Tudela, Sergio Álvarez, Shuntya Ku Shiro, Mae Fernandez, Phoenix, Gran Maestro de las Artes Parciales, Josep Mª Mollfulleda, Rafael Félix, Splinter y Jose Antonio Pavo. Este número 14 está dedicado a todas aquellas personas que han sufrido pérdidas por culpa de Correos, especialmente a aquellas que perdieron cosas de manga y anime.

 Sergio Herrera, responsable del fanzine y por tanto de su maquetación, pide disculpas por los posibles errores ortográficos y/o de maquetación existentes en éste, asegurando que dentro de muy poco no os quejareis tanto (*¡Buaaaaahhh! ¡Yo quiero tener ya el escaner arregladooo! ¡Buaaaaahh!*).

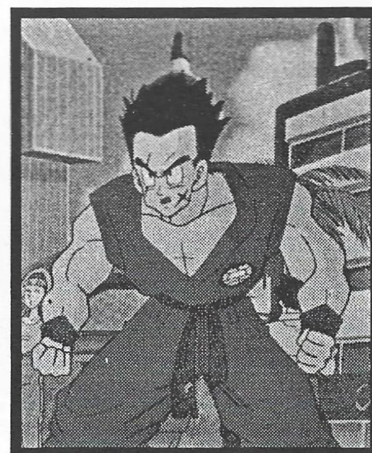
DISTRIBUIDOR:
DISTRIMAGEN
Rosa de Silva 14. 28020 MADRID
Tlfno.: (91) 570 60 04 Fax: (91) 570 59 75

IMPRESIÓN:
Contigraf
Cno. San Antonio, 25. 18600 MOTRIL (Granada)
Tlfno.: (958) 82 31 62

ANALISIS CIENTÍFICO
DRAGON BALL
¿COMO SE MANTIENE HACIAARRIBA EL PELO DE VEJEETA?

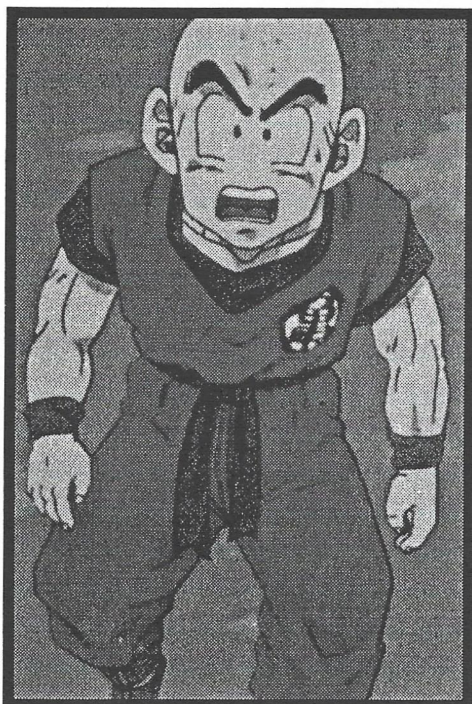
Seguro que muchos de vosotros os lo habreis preguntado mas de una vez, al igual que muchas otras cosas respecto a ésta serie, pues bien, el presente artículo trata de resolver algunas de estas dudas, y de explicar un poco mejor el complejo y maravilloso (para algunos) universo de Dragon Ball. Si alguien no está de acuerdo con alguna de las afirmaciones que se hacen en el mismo, o bien quiere añadir o modificar algo, puede mandar una carta al director del fanzine (su dirección, en el Editorial).

Para empezar, voy a analizar las razas principales que pueblan la serie, que son:



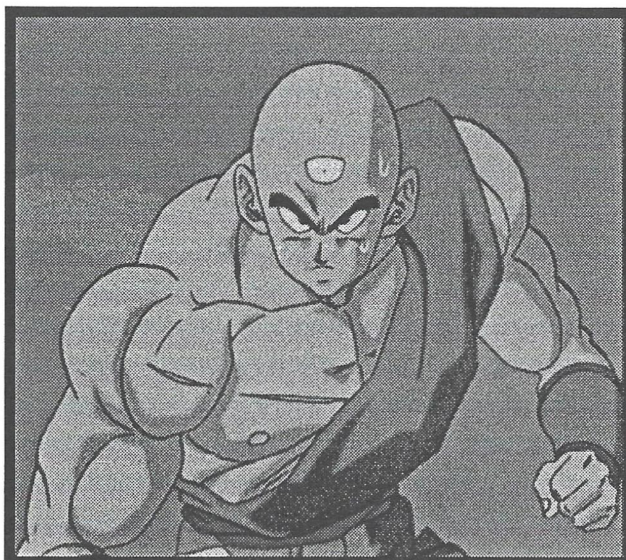
Humanos: Yamucha, Bulma, Muttenroshi...

La principal característica que les diferencia de nosotros es la alta capacidad de adaptación y regeneración, me explico: Pueden soportar entrenamientos extremadamente duros (en los que un humano normal podría llegar a morir) y adaptarse en muy poco tiempo a ellos, además, una vez alcanzado el nivel máximo de un entrenamiento pueden comenzar otro mucho más duro que el primero como si nada, lo que significa que sus habilidades corporales no tienen límite, si entrenan sin parar serán cada vez más fuertes, sin que el avanzar en algo se haga cada vez más dificil, como sucede con nosotros (a Ben Johnson le cuesta más mejorar su record que a mi, puesto que dada mi baja forma (en comparación con Ben Johnson, ojo), con un poco que entrene mejoro mucho). En caso de sufrir daños corporales graves es muy dificil que queden deformaciones permanentes (exceptuando cicatrices) y, por si ésto fuera poco, al entrenar una o varias partes de su cuerpo, el resto se desarrolla proporcionalmente (haciendo ejercicio físico se les endurece la piel, también la de la cara, haciendoles más resistentes a los golpes, incluso a los balazos). Debo señalar que ésta última habilidad también la poseemos los humanos, pero mucho menos acentuada.



Semi-Humanos: Chichi (maravillosa ella), Ten Shin Han, Kuririn, Chaoz, Lange...

Por una parte tenemos aquellos que han sufrido algún tipo de mutación (¿radiactividad de baja intensidad en el ambiente, demasiadas ondas de televisión, radio y aparatos eléctricos, o alguna otra causa?). Tenemos en cabeza a Kuririn, con su chocante cara sin nariz, que tiene, sin embargo, agujeros para respirar, como sabreis los que hayais visto el primer torneo; pero también hay muchos otros, de tamaño gigantesco, o con extraño color de pelo (personajes secundarios, principalmente). Y por otra parte, tenemos a aquellos que no son del todo humanos, como lo es Chichi, hija de un ogro y una humana, y con una enorme fuerza innata (desarrollada posteriormente con entrenamientos); Ten Shin Han, descendiente de una raza de monjes de algún sitio equivalente a lo que en la Tierra sería el Tibet, y que tras muchas generaciones lograron desarrollar un tercer ojo (quizás se mezclaron con una raza que conoce el secreto de la inmortalidad, pero veo más lógico lo anterior). Chaoz, que fué encontrado por Ten Shin Han a puertas del monasterio en que residia antes de irse a entrenar con Tsurisennin, y que debió



pertenecer a alguna raza desconocida y poderosa de la que quizá sea el último superviviente (¿el abominable hombre de las nieves?), ésto se puede apoyar con el hecho de que es blanco, color perfecto para camuflarse en la nieve, otra cosa: es inmortal, si no le matas, no muere, o sea, no envejece.

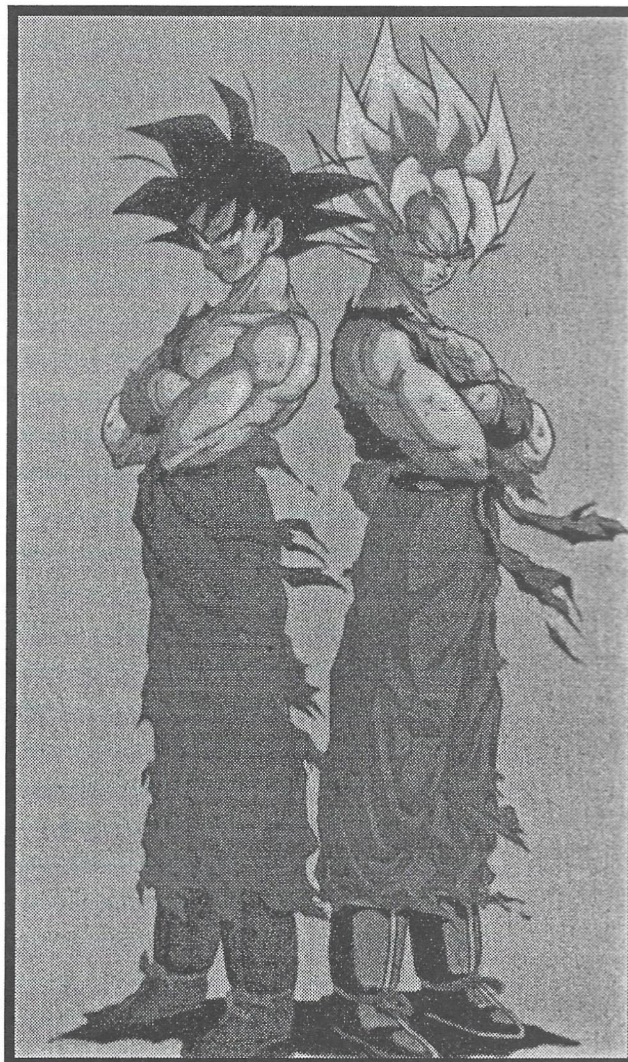
Animales: Gato del padre de Bulma, etc...

Son como los de la Tierra, pero podemos encontrar especimenes de todas las épocas y formas (dinosaurios, monos), así como variaciones de los mismos, pero la base sigue siendo igual a la de los existentes en la realidad.

Animales-Humanos: Puar, Ulom, Tortuga de Mar...

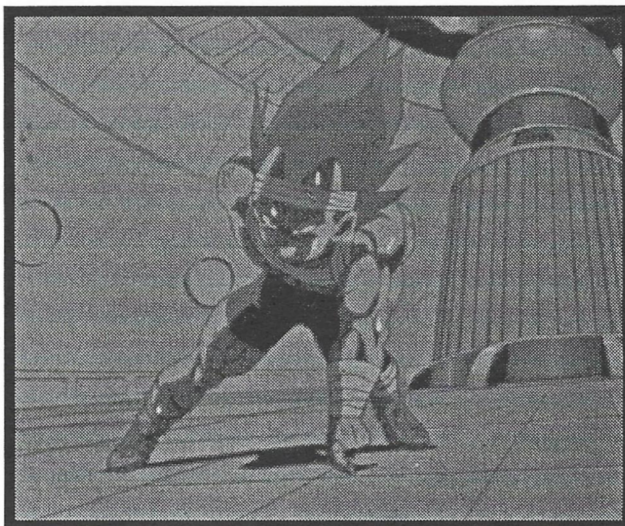
Son tan inteligentes como los humanos debido a que se han relacionado con ellos hasta el punto de tener hijos (¿por qué me mirais así?) que logicamente tienen características de ambos.

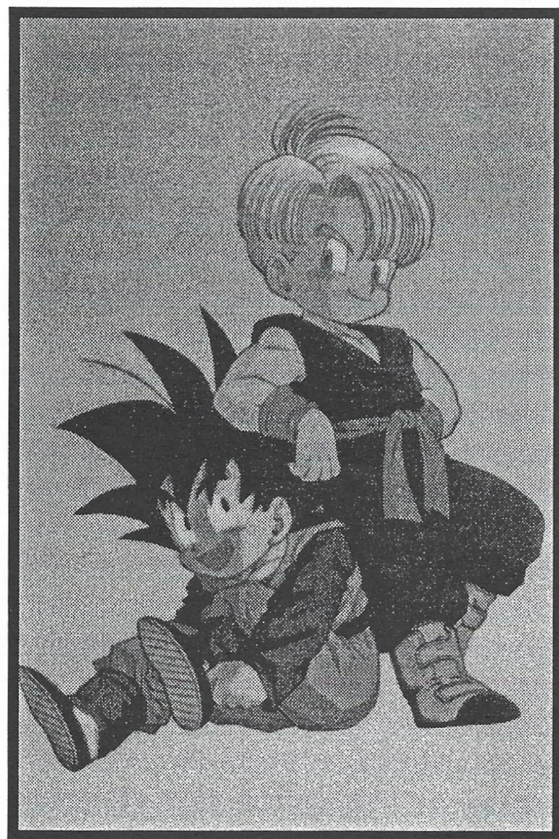
Saiyajins: Gokuh, Vejeeta, Napa, Raditch, Broly...



Bueno, con éstos va para largo. Empezaré respondiendo a la pregunta que da sobrenombre al artículo. El pelo de los Saiyajins es de una sustancia con varias propiedades: A)- No le afecta la gravedad, por eso se mueve con un poco de viento, pero no bajo 100 o 300 unidades de gravedad (aunque su dueño esté siendo literalmente aplastado contra el suelo, si se moja, caerá hacia abajo, porque, a pesar de que no le atraiga la gravedad, el agua que lo recubre si). B)- Esta sustancia del pelo es repelida por la energía que desprenden sus portadores, así al llegar el Saiyajin a un determinado nivel energetico tiende a separarse de su cuerpo, y cuanto mayor sea esta energía, más se repelerá (ver Gokuh en el primer estado del SuperGuerrero y ver a Gohan en el combate final contra Seru para comprobar ésto). C)- Puede cambiar de color (aclararse) si el saiyajin llega a un determinado nivel de energía, así, si el color inicial es negro (salvo en algunos casos de hembras de la especie), pasará a rubio, y de éste, a blanco. Después de ésto, posiblemente el Saiyajin aprenda a controlar su energía, sin despedirla, y entonces el aura desaparecerá, y el pelo volverá a ser negro (puede que, incluso, al no estar afectado por la energía del aura, pierda su forma y se quede flotando sin forma definitiva, aunque quedaría un poco cutre), pero los ojos, sin embargo (que también tienen la facultad de aclararse al aumentar de nivel), se volverán totalmente blancos, puesto que la energía del interior del cuerpo, y no la del aura, es la que les afecta. Pasando a otra cosa, hay que decir que los Saiyajins se adaptan al entrenamiento mucho mejor que los humanos gracias a una glándula que poseen que les proporciona una hormona parecida a la adrenalina de los humanos, y que les permite, entre otras cosas, aprovechar mejor los entrenamientos, subir de nivel cuando se mosquean hasta límites increibles, pero durante un tiempo determinado y dejándoles luego totalmente agotados (como nuestra

adrenalina), soportar enormes palizas sin morir, y lo que es más importante, cuando segregan grandes cantidades de ésta hormona (al recibir una paliza, o cuando les matan), su nivel de lucha aumenta (músculos más fuertes, más energía, más velocidad, etc.). Con todo ésto, muchos habréis deducido que me refiero al famoso "Zenkai Power". Pues si, así es, además ésto les ayuda a adaptarse a niveles muy altos de energía, hinchando sus músculos al máximo (Gokuh cuando hizo por primera vez el Golpe de Kaito, Tranks cuando llegó al tercer estado del SuperSayajin), hasta que éstos puedan adaptarse mejor a la nueva energía que corre por ellos, momento en el cual volverán a su forma inicial. Lo último que me queda por comentar de los Saiyajins es su extraordinario sistema digestivo, que aprovecha al máximo cualquier tipo de alimento, transformándolo en energía casi íntegramente a una velocidad asombrosa, gracias a lo cual, si acaban de tener un combate en el que hayan empleado casi toda su energía pueden llegar a comer varias veces su peso (¡quién pudiera!), y es después de una suculenta comida cuando están al máximo de su capacidad.





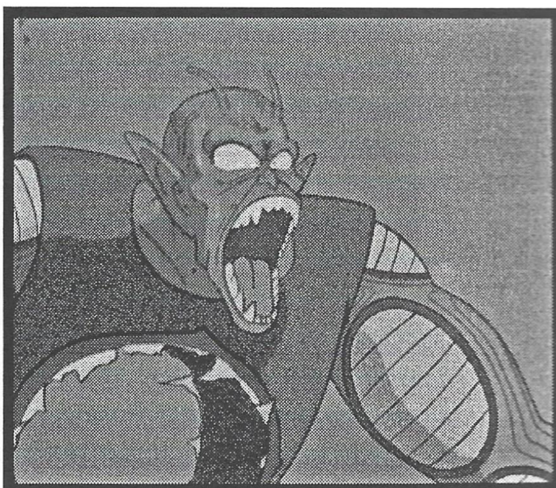
Saiyahumano: Gohan, Tranks y Gotén (por ahora).

Son los personajes más fuertes de la serie debido a que poseen, además de la glándula "Zenkai Power" de los guerreros del espacio, la glándula de adrenalina de los humanos, lo que les permite, además de poder transformarse en superguerreros, desarrollar un poder mucho mayor que un guerrero del espacio puro (cuando se mosquean). Su energia se adapta a la de los guerreros que se encuentran más cercanos, así cuando el Tranks del futuro alternativo creció, al hacerlo junto a Songohan que sólo llegaba al 2° estado del SuperSaiya, el aumento de energia era mucho menos lento que el del actual Minitranks, que ha crecido entre SuperSaiyanos de 4° y 5° estado (igual que Goten). El pelo de los Saiya-Humanos tiene características de ambas razas, o sea, es atraido por la gravedad y a la vez es repelido por la energía de su dueño, por eso a Tranks y a Gohan al principio les quedaba de forma diferente que a los demás (ni para arriba ni para abajo).

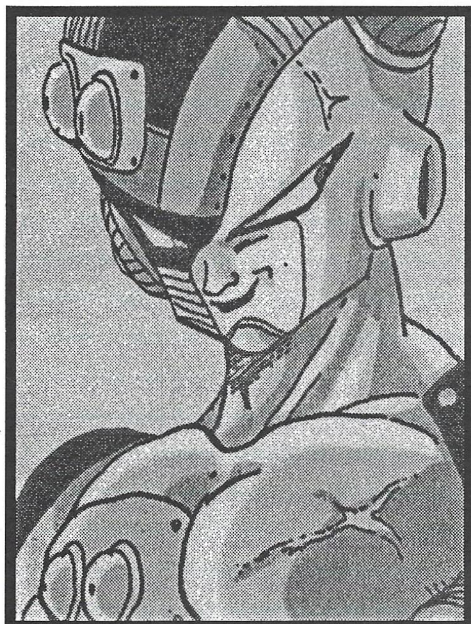
Namekianos: Piccolo Jr., Nil, Dende, Gran Gurú, Todopoderoso (no tanto)...

He aquí una de las más fascinantes razas de Dragon Ball, tanto por la fuerte personalidad de su principal representante, Piccolo (cuyo papel en la serie recuerda al señor Spock en Star Treck), como por la complejidad de su organismo. Para empezar, diré que el cuerpo de los namekianos está compuesto en más de un 95 % aproximado de agua, lo cual les da una increible flexibilidad que les permite soportar golpes de tipo contundente como si nada, y alargar extraordinariamente diversas partes de su cuerpo (¿en qué estais pensando, pervertidos?).





Su forma de alimentación se reduce casi exclusivamente a agua, debido a que los compuestos orgánicos los fabrican a partir de su energía, que obtienen principalmente por fotosíntesis (por eso son verdes cuan lechuga), y para realizar ésta se necesita agua. Su mente no está situada en la cabeza, sino que es una energía distribuida por todo el cuerpo, así cualquier cosa creada con sus células podrá ser controlada por ellos en mayor o menor grado. La capacidad de transformar su energía en materia les permite, entre otras cosas, crear objetos aparentemente de la nada, con la desventaja de que cuando mueren desaparece todo aquellos que han creado (como la ropa y el sillón del Gran Gurú cuando falleció). En el caso de crear seres vivos han de hacerlo en su interior, usando más o menos energía dependiendo de la perfección del ser a crear (a más energía donada, mayor perfección del organismo), así, Piccolo, Rey de los diablos, al utilizar poca energía en crear seres grandes, éstos salían deformados, mostruosos, mientras que para crear a Piccolo Jr. necesitó poner toda la energía vital que le quedaba, creando un ser pequeño con un gran potencial (pequeño que más tarde crecerá y será infinitamente mejor que él). El hecho de poder darle forma a la energía les facilita el poder desprenderla por cualquier parte de su cuerpo que, o bien tenga extremos de algunos meridianos (conductos del cuerpo por los que circula la energia vital), como los dedos de las manos y los pies, o bien no tenga piel (como los ojos y la boca), al contrario que los humanos, que sólo pueden hacerlo por las manos y los pies.



Colds: Solamente conocido el Rey Cold hasta la fecha.

Esta es una raza bastante poderosa del universo Dragon Ball. Tienen la capacidad de cambiar de forma escondiendo su potencial bajo unas armaduras orgánicas que le sirven mejor para protegerse de los ataques enemigos, pero que les incomodan mucho a la hora de pelear. Estas armaduras son parte del organismo de los Colds, y responden como seres vivos ante las órdenes mentales de sus dueños, quienes se protegen endureciendolas a razón del poder del adversario, dandole además la forma que mejor se les adapta al momento para no serles un estorbo. Son utilizadas como una defensa del resto del organismo de los Colds, el que esconde todo el potencial de combate, y cuando esta defensa es inútil a causa de toparse con un buen adversario, el Cold aumenta su energía, destrozando la armadura corporal y dejando al descubierto su cuerpo original, como hizo Freezer. Pero no, Freezer no es un auténtico Cold, al igual que tampoco lo es Coola, su "hermano". Freezer y Coola han sido creados genéticamente a partir del Rey Cold, creados exclusivamente para la lucha. Su organismo es bien sencillo, están compuestos en su mayoría por células musculares, con algunos órganos básicos como sistema nervioso, respiratorio (como medio para obtener energía adicional, en caso de necesitar mucha, como en una pelea), circulatorio, y poco más. Se alimentan de la energía del ambiente y llevan formadas las mismas armaduras que su raza original para protegerse. Al contrario que los Colds, Freezer y Coola no tienen corazón, sino una energía vital que les recorre cada célula por separado. Esto se demuestra con el hecho de que el Rey Cold murió al recibir el impacto en el corazón de un rayo energético de Tranks, sólo con eso, mientras que a Freezer primero le cortaron un trozo del rabo, luego un brazo y medio cuerpo, y finalmente le reventaron lo poco que le quedaba, permaneciendo aún vivo con algo más de media cabeza. Otro detalle es que el hijo preferido del Rey Cold era Freezer, y no Coola, que era más fuerte e inteligente. ¿Por qué? Pues por el hecho de que Freezer fué creado después que Coola y salió con mayor semejanza al Rey Cold.

¿Os queda aún alguna duda sobre Dragon Ball?, no os preocupeis, ya continuaré en el próximo número.

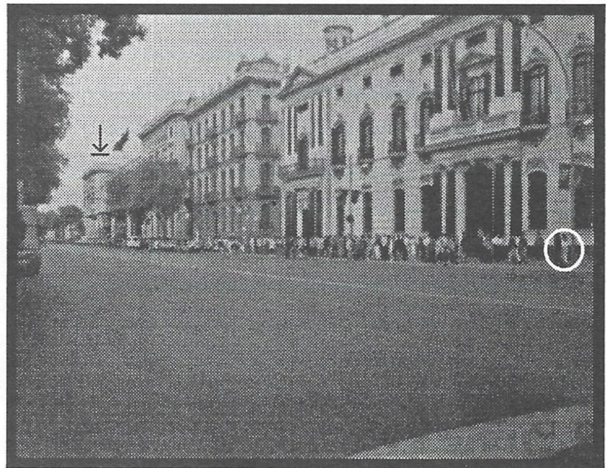
Shuntya Ku Shiro

XII Saló Internacional del Cómic de Barcelona

POR FAVOR, ¿EL STAND DE FRANCIA?

Del 5 al 8 de Mayo se celebró en la Estación de Francia el 12º Salón del Cómic de Barcelona, el cual se ha convertido en un punto de reunión habitual de todos los aficionados al cómic. Aunque éste año el pais invitado era Francia, cualquiera que estuvo allí diria que el pais era Japón, y eso demuestra que el manga y el anime se ha establecido con gran fuerza en nuestro pais. Este articulo ni es un análisis ni un comentario, sólo es un redacción en la que os narro lo que se vivió durante esos dias desde la perspectiva de un aficionado, pero creo que será bastante clarificador para todos los que no pudieron asistir.

Lo primero que hay que destacar es el gran éxito de público del Salón, sobre todo los dos últimos dias, y eso hace albergar esperanzas para el año que viene, que seguro será mejor.



Esta era la cola completa que se había formado el viernes por la tarde. ¿Os imaginais la del Sábado y el Domingo?

Empecemos a comentar datos de interés: la entrada costaba 500 pesetas (asequible a mi entender) y daba derecho a visitar los stands y los expositores presentes en el Salón, pero haciendo honor a la verdad, casi nadie visitaba lo segundo. Ya en los stands, los más visitados y los que registraban mayor aglomeración de gente eran los dedicados a manga y anime, entre los cuales destacaremos dos: **Nihon-Renraku** y **Tonkam**. **Renraku** es una tienda de Mataró dedicada exclusivamente al tema, que además se había unido para la ocasión con **Nihon Nirai**, que es una distribuidora también de Barcelona. Este stand fué el más visitado por todos por varios motivos: aparte de la gran cantidad de material que tenían (la estrella, sin duda, era un **P-Chan** de peluche a tamaño natural, pero que no estaba a la venta (una auténtica gozada)) tenían instalada una televisión por donde pasaban desde los últimos episodios de **DBZ** emitidos en Japón, pasando por las películas o los episodios del "**Gaiden**", y como no, todo aquel que pasaba se quedaba hipnotizado, formandose unos cacaos impresionantes (y eso que era el jueves y el viernes, si vieseis el fin de semana). La otra, **Tonkam**, es una librería de Paris con bastante prestigio, y atraía la atención porque tenía DE TODO, absolutamente de todo (especialmente CD´s, LD´s, maquetas y posters) y a un precio bastante asequible. Pero también habian distribuidoras como **Tatsu Trading**, o librerias como **Continuará**, **Antifaz** o **Norma** que vendian gran cantidad de material, que iba desde los tomos originales, pasando por figuras, maquetas, tarjetas, estuches, parches, CD´s, toallas, cojines (si, si, no os miento), cuadros, posters (de todos los materiales y tamaños), caratulas para cintas de cassette, LD´s, relojes, shitajikis, rami-cards, peliculas, etc, etc, etc. En resumen, todo lo que habias soñado se encontraba allí, y hubo gente que llegó a gastarse hasta 60.000 pesetas sólo en material (y



"Por favor, ¿el precio de P-Chan?" "Lo sentimos, pero no está en venta" "¡Buaaaaaa...!"



Stand de Manga Vídeo (con Rafa incluído). Aunque era muy simple, atraía por las cazadoras.



El Stand de Kodansha, una auténtica muestra de ese estilo de cómic que tanto nos gusta.

no sé por qué la redacción me mira de forma irónica).

Otros dos stands a destacar son el de **Manga Video** y el de **Planeta-deAgostini**. El primero fué uno de los más visitados y mejor presentados, y unido al hecho de que tenían una gran cantidad de titulos expuestos y a la venta, se ganó a pulso ser uno de los stands más destacados. El segundo también fue de los destacados debido a los lanzamientos manga que presentó: **Ranma 1/2 Segunda Parte**, **Ashguine**, etc, lo cual demuestra que Planeta sigue apostando fuerte por lo japonés, y la cosa va para largo. Y para acabar este punto, cabe citar el stand Internacional, donde se reunian todas las editoriales y empresas de todo el mundo dedicadas al cómic, y cómo no, las verdaderas estrellas del stand fueron (a mi modesto entender) las editoriales japonesas allí presentes: **Shueisha**, **Kodansha** y **Shogakukkan** (¿donde?¿donde? Estos aparecían y desaparecían). Todo aquel que pasaba por allí se fijaba en ellos, o bien querian hacerles una entrevista, o bien unas fotos. Lo malo del asunto es que no se podia pasar sin un pase de prensa, y la verdad es que escaseaban, pues habia que solicitarlos con anticipación.

Además de ésto, poco hay ya que comentar, si acaso volver a insistir en el fenomenal ambiente que se vivió allí los dos primeros dias (jueves y viernes), fueron tranquilos, aunque con bastante gente, pero el sabado y el domingo fué colosal: los stands abarrotados, la cola para entrar se extendia toda la calle abajo y tenias que esperar 4 horas (si, si, como leeis) para acceder a la estación. En fin, todo un espectáculo en el que destacaba la presencia mayoritaria de manga-anime-maníacos en todos los sentidos: casi todos los aficionados estaban allí, los responsables de los principales fanzines (**Mangazone**, **Manganime**, **Otaku Press**, **J.A.F.**, etc) y otra gente se toparon unos con otros. Esto demuestra que el manga y el anime se ha establecido fuertemente en nuestro pais y goza de una gran popularidad, a pesar de muchos que siguen considerándolo como una tontería y como auténtica basura. Cabría responder a esa gente, pero este artículo no es el lugar adecuado.

Y nada más, sólo deciros dos cosas: si no habeis podido ir este año, intentadlo por cualquier medio el que viene, pues el próximo Salón promete ser mejor aún si cabe que éste y será algo que nunca olvidareis (y que os enganchará año tras año, os lo aseguro). Y por favor, no olvideis que este Salón depende de nosotros, de los aficionados al cómic en general, y que mientras nuestra respuesta sea positiva, éste seguirá celebrándose, y eso nos beneficia a todos sobremanera. Esperamos veros a todos en el próxima Salón, pues Japan Anime Fancine estará de nuevo, seguro, con más ganas e ilusión que este año. ¡Hasta la próxima!

Juan Carlos Pretel

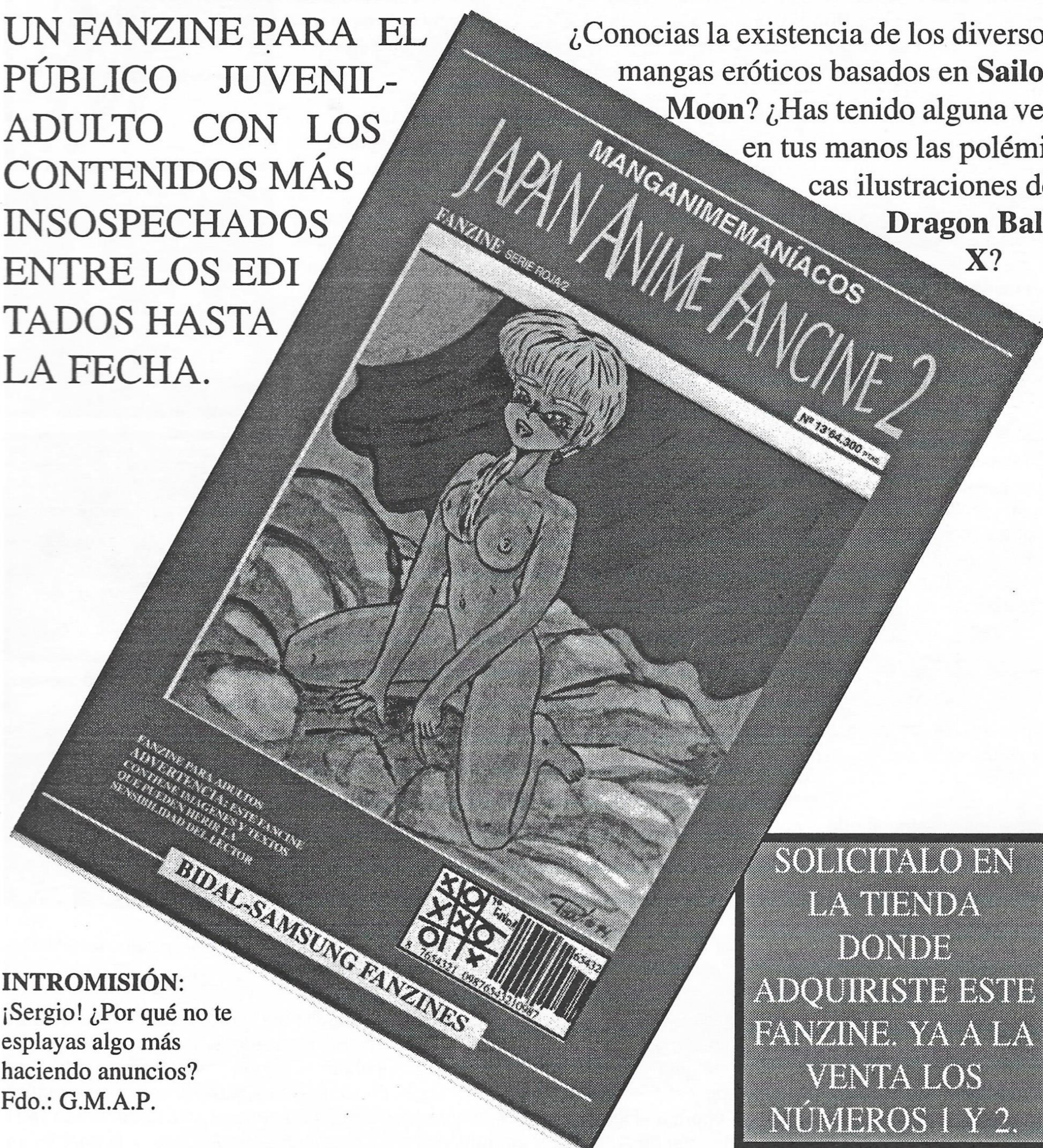
JAPAN ANIME FANCINE 3

PRESENTA SU "OTRO" FANCINE

JAPAN ANIME FANCINE SERIE ROJA

UN FANZINE PARA EL PÚBLICO JUVENIL-ADULTO CON LOS CONTENIDOS MÁS INSOSPECHADOS ENTRE LOS EDI TADOS HASTA LA FECHA.

¿Conocias la existencia de los diversos mangas eróticos basados en **Sailor Moon**? ¿Has tenido alguna vez en tus manos las polémicas ilustraciones de **Dragon Ball X**?



INTROMISIÓN:
¡Sergio! ¿Por qué no te esplayas algo más haciendo anuncios?
Fdo.: G.M.A.P.

SOLICITALO EN LA TIENDA DONDE ADQUIRISTE ESTE FANZINE. YA A LA VENTA LOS NÚMEROS 1 Y 2.

SI TE GUSTA ESE PUNTO PICANTE ERÓTICO QUE AÑADEN LOS JAPONESES A SUS OBRAS, NO TE COMPRES NUESTRO FANZINE. SI LO TUYO VA MÁS ALLÁ DE LO ERÓTICO... ¡BIENVENIDO SEAS! (Fdo: C.D.S.U.P.M.D.L.C. (Club De Salidos Un Póco Más De La Cuenta))

PATRULLA ESPECIAL GHOST

Yo era un chico feliz hasta que escribí a Sergio Herrera (el dire). Le conocí el lunes y aquí estoy escribiendo un artículo para el jueves (no, no es la revista semanal que sale los miércoles). Como habréis leido, este artículo trata sobre **Kookaku Kidootai** (Patrulla Especial Ghost). Y empezamos con:

EL AUTOR

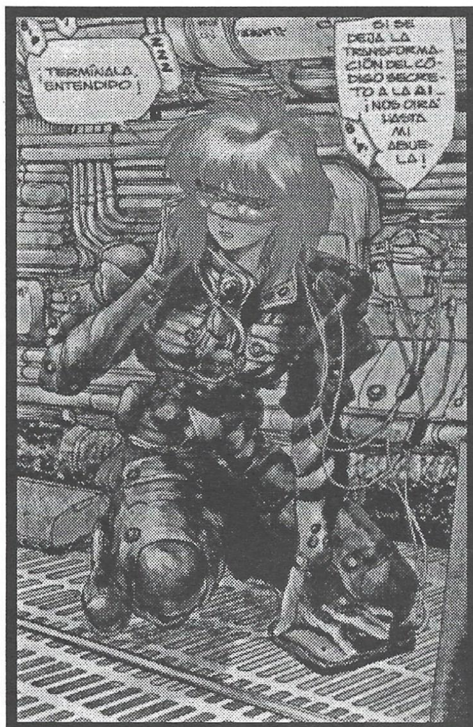
¿Quién no conoce a **Masamune Shirow**? Aunque todo el mundo lo conoce os daré algunos datos. Masamune Shirow nació en Kobe (si estáis mal de geografía os diré que Kobe está en la isla de Honda, en la bahía de Osaka, tiene más de un millón de habitantes y el segundo puerto más importante de Japón; se acabó la clase de Geografía, mañana traed los ejercici... ejem) en 1961 (33 tacos - que si le quitas la edad de nuestro director dará la mia -); sigue viviendo en Kobe pero en la montaña (a 9 km.).

Masamune Shirow ha confesado que nunca había comprado un manga antes de realizar **Black Magic**. También ha dicho que le gusta pintar con acuarelas y, si a alguien le interesa, practicó judo en la secundaria. Y todo el mundo sabe que fue profesor de instituto durante 5 años.

SU OBRA

Su primera obra fue publicada en un fanzine y después recopilada por la **Seinshinsha** en un tomo el 25/2/83. A partir de entonces comenzó su más larga serie, la requeteconocida **Appleseed** (lo mismo en el original). El primer libro fue publicado el 15/2/85, el segundo el 10/11/85 y antes de comenzar el tercero creó **Dominion**, que se publicó el 1/10/86. Sus siguientes trabajos se centraron exclusivamente en **Appleseed** durante cuatro años. El tercer libro se publicó el 31/7/87, el cuarto el 15/4/89 y el **Appleseed Databook** el 30/5/90. Después de este atracón de Appleseed se puso a hacer otros trabajos, o tal vez se creía **Briareus Hecatonchizes**. Sus siguientes series fueron: **Kookaku Kidootai** (**Patrulla Especial Ghost - Ghost in the Shell**) y **Senjutsu Cho-Kokaku Orion** (**Orion**, que nada tiene que ver con la productora de cine), **TK no Wakusei** (**TK Planet**) y **Ghost Hound**. Después de publicar **Intron Depot I**, Shirow tuvo un ataque de hiperactividad. Empezamos con un nuevo album de **Patrulla Especial Ghost** (a la venta en enero del 94), nuevas aventuras de **Dominion**, el quinto libro de **Appleseed**, **NeuroHard** en el planeta de las Avispas, **Senjutsu Choobooken Pletade**, **Intron Depot II** y **Exon Depot**. Después de esto, los próximos proyectos de Masamune Shirow suelen tener una diarrea mental y cambierse el nombre (es broma).





LA OBRA

A ver quién no conoce Patrulla Especial Ghost, Kookaku Kidootai, The Ghost in the Shell o Squadra Speciale Ghost (como queráis llamarla).

Si nos centramos en Patrulla Especial Ghost (el tomo recopilatorio de 1991):

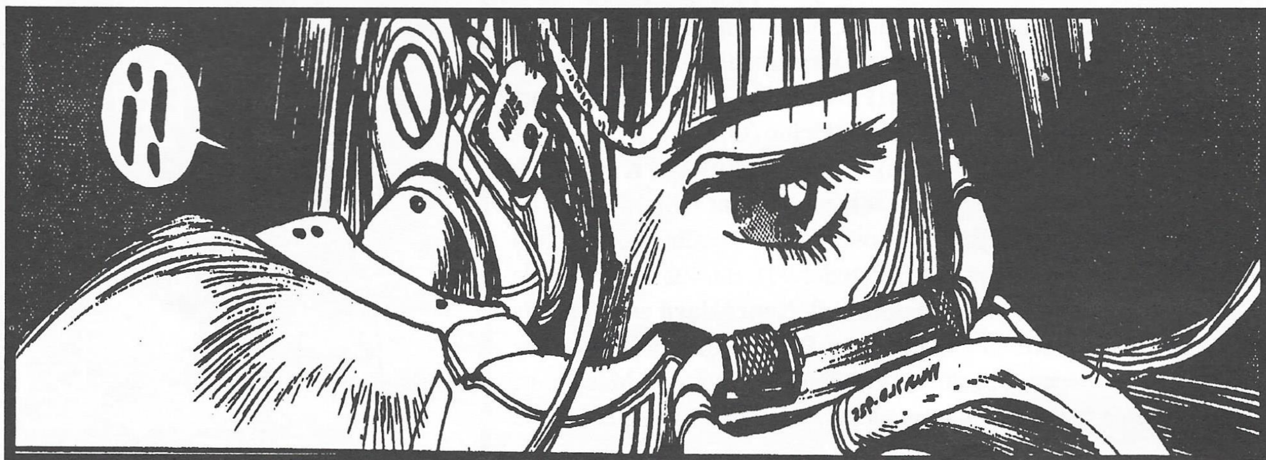
Primer Episodio: **El Prólogo**. Nos introduce en el ambiente en el que se desarrollarán las aventuras: un mundo tecnificado que ha sobrevivido a una IV Guerra Mundial. En esta aventura se nos presenta a **Azanaki** y **Motoko.** Dura 8 páginas, todas ellas coloreadas.

Segundo Episodio: **Super Spartan**. Vemos el bautismo de fuego de la **Patrulla Especial**. Un centro de lavados de cerebro ilegal la causa, y un montón de tiros los resultados. atrapado se descubre que es el **Marionetista**. La 6ª sección creó el programa del Marionetista y se lo lleva para intentar destruirlo. Aunque no lo consiguen directamente, Motoko se enlaza con él vía Cyberespacio. 5 págs a color (+1 por ilustración) y 40 en blanco y negro.

Episodio décimo: **Brain Drain (Drenaje Cerebral)**. La misión: capturar a un comando terrorista liderado por un niño. El resultado: Motoko mata al niño y una grabación de esto es pasado a los medios de comunicación. Como si fuera un reality-show, la opinión pública pide que muera Motoko: todo había sido una trampa. Cuando Motoko escapa, la trama ya había sido descubierta. Aun así la Policía destruye el cuerpo de Motoko. Menos mal que **Bato** tenía su cerebro a salvo. 7 págs (+1) a color y 36 en B/N.

Episodio Undécimo: **Ghost Coast** ("La Costa del Fantasma", más o menos). Bato y Motoko (más bien su cerebro) viajan en busca del cuerpo de recambio, que es pasto de las bacterias. Mientras Bato busca contrarreloj un cuerpo para Motoko, ésta se encuentra con el espíritu del Marionetista. Al final, tras un viaje por la mente, Motoko vuelve a la realidad (fusionándose con el Marionetista). 18 páginas en blanco y negro.

Epílogo: Nos muestra a una Motoko renacida, tanto física como mentalmente, que ha descubierto el secreto de la vida. 5 páginas en color.



CURIOSIDADES

* Pág 15, nº 1, 3ª viñeta, derecha, fíjense en las fotos.
* Ilustración Nº 2. Es la imagen que se puso en los anuncios de forum.
* Nº 3, pág 13. Fíjense en los textos de cachondeo.
* Nº 4, págs 12 y 13: las dos hermanas gato parecen sacadas de Dominion.
* Nº 4, pág 17, 1ª viñeta: arriba a la izquierda se ve un cartel anunciando varias series del sr. Shirow.
* Nº 6, pág 3, viñeta 1: si os fijáis, Motoko mira de una manera desorbitada el cuerpo de un cyborg y, si consideráis que está en una fábrica de miembros, pues...



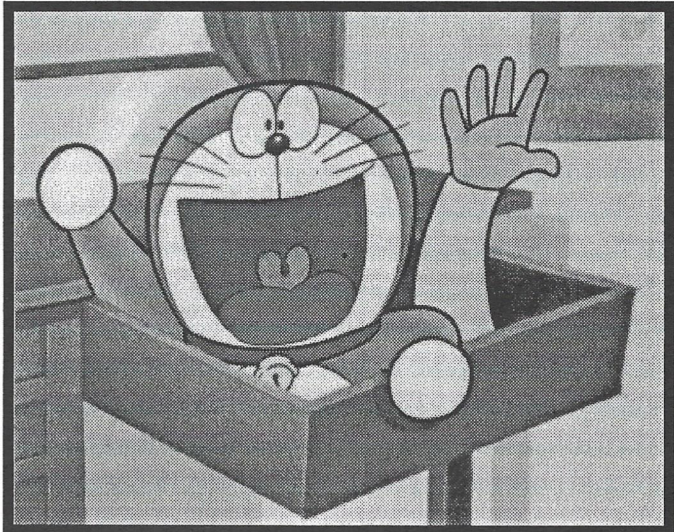
OPINIÓN

Mi opinión sobre esta serie estaba clara desde que compré el nº 1 en Palma de Mallorca (¿alguien se pregunta que hacía allí?). Aunque la serie es un pelín compleja es bastante bueno releerla cada x tiempo. Los problemas técnicos están solucionados a pie de página o al final. En mi opinión es menos espectacular que Appleseed en lo referente a combates, predominando las "gunfights" sobre el combate cuerpo a cuerpo. El dibujo es claro y detallista. Lo peor es el final, que deja fritas las neuronas de nuestros cerebros (las mías se están quemando, les daré la vuelta para que se doren por el otro lado). En definitiva, aunque sólo sea por los colorines deberíais comprarla. Adios.

Antonio Paulino Pérez.

ATENCIÓN, QUERIDOS NIÑOS Y NIÑAS, YA ESTÁ AQUÍ EL BONITO

Club DORAEMON

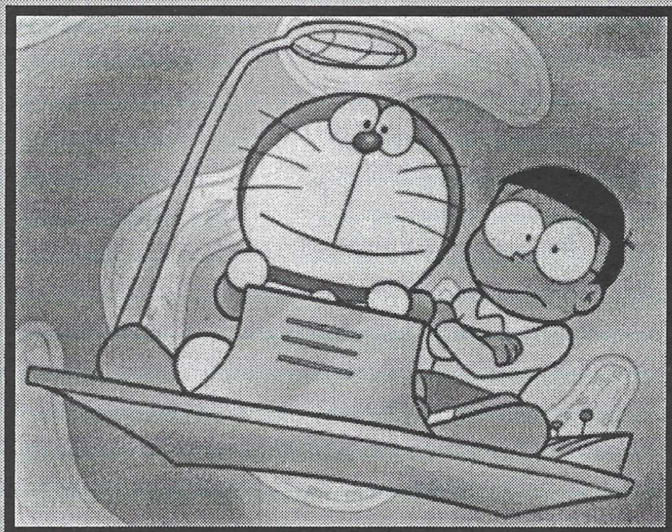


Durante mucho tiempo hemos estado buscando una sección que le gustase a los más pequeños lectores de Japan Anime Fancine, y hemos decidido hacer un club de fans. Pues bien, resulta que mi amiguito Rafael Fernandez y yo casi nos enfadamos el otro dia, porque él quería hacer un club de Rumiko Takahashi (la dibujante de Ranma 1/2) y yo un club de Doraemon. Al final decidimos que él haría su club para el público de todas las edades y yo éste para los más jóvenes.

¿Que qué es un club? Pues un club es un lugar donde se reunen aquellas personas a las que les gusta algo, por ejemplo, un club de tenis es un club donde a la gente le gusta el tenis ¿comprendeis?. ¿Que cómo va a ser éste club? Pues aquí vamos a hablar del bonito mundo de Doraemon, enseñandoos todo sobre él y sus amigos. ¿Que quién es Doraemon? Pues por si aún no le conoceis, Doraemon es un simpático gatito-robot que viene del futuro para ayudar a Nobita, un muchacho muy travieso y vago. ¿Que cómo se apunta uno al club? Muy facil, sólo teneis que mandarnos una carta diciendonos por qué os gusta Doraemon. Aquí publicaremos todos vuestros dibujos y cartas, así que mandadnos muchas, ¿vale? Ahora, atentos al reportaje de Doraemon. Luego seguiré con vosotros.

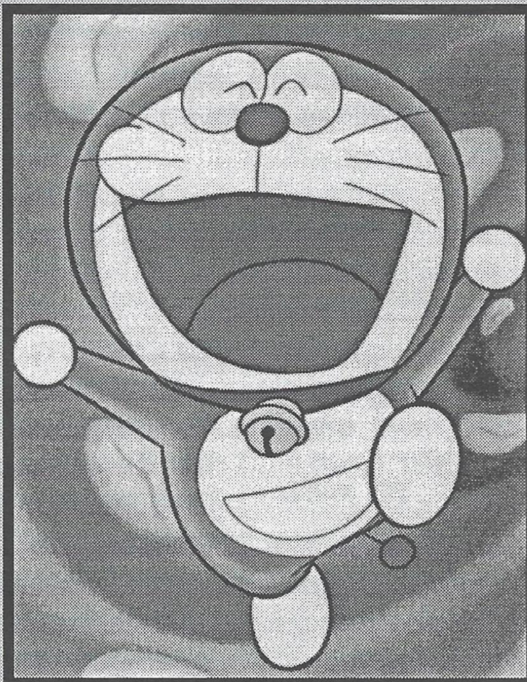
El Director

DORAEMON, EL GATO COSMICO

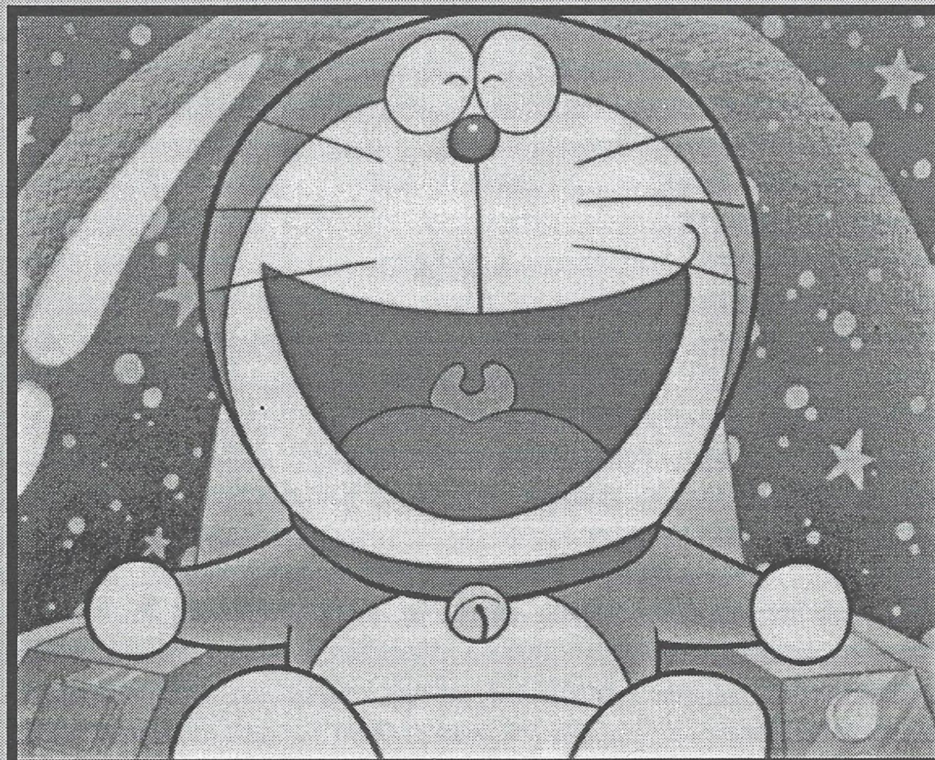


Imaginate que estas en tu casa tumbado a la bartola, y que un gato gordo,azul,sin orejas y con un bolsillo en la barriga viene del futuro con tu tataranieto para cambiar tu futuro(que por cierto es muy gafe). ¡No!¡No es el guión de la proxima pelicula de Terminator! Esta es una serie para los mas enanos de la casa (Deberia darte vergüenza ver esto con la barba que tienes ya (dedicado al sr. del bigotito y la barba)) (Por desgracia, no tengo tiempo (de parte del sr. del bigotito y la barba)). El manga no es precisamente nuevo ya

que tiene veinte años,y la serie de animacion tampoco, que esta tiene diecisiete. La serie es todo un fenomeno de vèntas y es sin duda alguna el personaje favorito de los pequeños japoneses(me refiero pequeños en edad no en altura ¡Malvados! Siempre queriendo buscarle un doble significado a las frases...) Es tal su fama que a pesar de que la serie de animacion,la segunda aparecia en 1979,aun dura en la actualidad acaparando los primeros puestos de los rankings de audiencia en Japon,sin que nuevas series como Dragon Ball,Slam Dunk,Yu Yu Hakusho o tantas otras consiguiera que su audiencia bajara(notablemente claro).



Aqui en España nos podemos hacer una pequeña idea de la fama que tiene en Japon esta serie,ya que en un informativo,pudimos ver una fiesta en Japon con grandes esculturas, y una de ellas era Doraemon con Nobita, asi que imaginaos. El manga esta hecho por Fujio-Fujiko, que esconde en realidad a dos autores cuyos nombres son Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko, que llevan en esto del manga desde el lejano año 1954, justo cuando empezaba a sonar en las emisoras el rock n roll. Su primera serie se llamo Tama, el Pequeño Angel, diez años despues les llego la fama con la serie Obake no Q Taro(Q Taro el fantasma) que narraba las aventuras de un fantasma que se acomodaba en la casa de una familia media japonesa y que se adaptaba a las costumbres modernas, bueno lo serian entonces (Cosa que parece les gustó y que replantearon en Doraemon, cambiando el fantasma por un gato del futuro y los problemas del modo de vida actual por los que traen los inventos de Doraemon). A este fantasmagorico personaje le sacaron tres series de anime. Otra serie famosa, aunque no tanto en comparacion con Q Taro y Doraemon, fue Parman de tematica superheroica aunque vista de otro modo ya que los protagonistas son unos niños con superpoderes se enfrentan con las fuerzas del mal. En el setenta crean a Doraemon,su serie mas famosa que ya para finales de este año habrá alcanzado la cifra de 780 programas que divididos en cuatro aventuras llegan a las 3120 aventuras de este gato azul y sin orejas. Otras series de tematica infantil de estos autores son: Ninja Hattori-kun, Keibutsu Kun,





Roboketio, Pro Golfer Sari y otras historias cortas que han hecho para la Shogakukan, que es la que publica todo esto, y en las no tan infantiles estan Manga Michi(el Camino de los Manga) sobre un dibujante de mangas que intenta abrirse camino, una biografia sobre Mao Tse Tung(Si no sabeis quien es, tendré que decirlo yo, en pocas palabras Mao Tse Tung o Mao Zedong fue quien implantó el comunismo en China) y Pabellón de reposo. Tras este pesado comienzo hablemos sobre lo que de verdad nos interesa es decir: Doraemon.

Todo empieza una tarde de las vacaciones de Navidades, cuando el "estudiante ejemplar" Nobita Nobi (Mentira podrida, el tio hace todos los ejercicios mal y tiene que esconder los examenes para que su madre no le tire los cacharros a la cabeza) esta degustando unas galletas de arroz mientras esta tumbado a la bartola. Una voz sale del cajon de su escritorio y de el surge un gato azul, sin orejas, algo rechoncho y con un bolsillo mágico del que puede sacar desde un gorrocoptero hasta la coleccion completa de Dragon Ball, pasando por el ejemplar del Playboy con fecha de Mayo del 2016, y que le traerá un monton de problemas en el futuro a Nobita. En realidad Nobita es lo que se puede decir un perdedor nato, un cenizo, un gafe, capaz de que salga mal hasta la mas simple cosa. Doraemon en compañia de su tataranieto Sewashi tratarán de impedir que suceda el catastrofico futuro de Nobita. Asi Doraemon se quedará en el siglo XX, evitandole problemas a Nobita con tanta facilidad como se los trae. Doraemon es en realidad un robot en forma de gato, construido por su tataranieto para protegerle.

Los personajes principales de la serie seran: Nobita, Doraemon, Chaian, Shizu y Suneo. Chaian es lo que podriamos decir el matón, siendo un chigo grande y bastante rechoncho, que intentará todo para salirse con la suya ya que de mayor quiere ser cantante (aunque en realidad cante fatal). Shizu es una chica de la que está enamorado Nobita y de la que es buen amigo. Por último, Suneo es un chico bastante creido y que muchas veces se aliara con Chaian para hacerle la vida imposible a Nobita. En la serie de anime, los personajes están algo cambiados respecto al estilo gráfico del manga, aunque no os espereis otra sorpresa como los Caballeros del Zodiaco, y por ejemplo Doraemon al principio del manga estaba un poco cambiado con el que salia unas paginas despues. Supongo que será el hecho de adaptarse a dibujar el personaje.



La serie está siendo emitida por las televisiones autonomicas diariamente, con lo que se pierde mucho publico que tendrá que conformarse sólo con el manga que comenzó a publicarse este mes de Mayo de la mano de Planeta de Agostini Comics, y la trajo aqui ...

La serie es bastante buena si solo planeas divertirte un poco y no llega a la altura de los guiones de series

como los Caballeros del Zodiaco(a ver si lo pillan). Lo bueno de esta serie es que no tiene violencia, ni sexo, y además fomenta la imaginacion, la lectura... con lo que tenemos que llegar a hacernos una pregunta... ¿Qué se sacaran de la manga esta vez las asociaciones de padres para quitarla? ¿Que los niños se abran los abdominales para ver si sacan algo aparte de visceras? ¿Tal vez que hace que los niños se evadan de la realidad? (Que pueden ser los culebrones o el futbol) (y por eso los llevan a ver peliculas de la Disney que tienen un realismo que no veas...). Esperemos que la mantengan ya que al menos así podremos ver algo por las tardes sin tener que meter una cinta de Manga Video (¿qué ha pasado con todos esos programas de dibujos animados que habia por la tarde?).



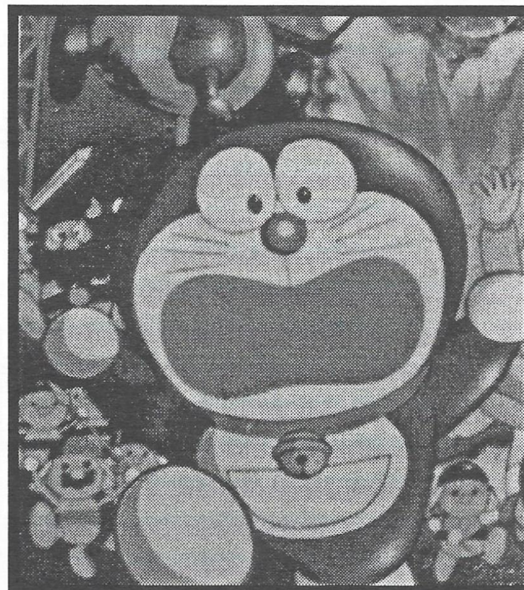
Bueno aqui teneis la oportunidad de saber lo que le gusta a los niños japoneses, y no tan japoneses, ya que tambien lo ven aquí los españoles, y no tan niños ya que hasta el sr. del bigotito y la barba se traga algún que otro episodio cuando tiene tiempo(que suele ser los años bisiestos), y que os llevará por las aventuras mas raras que puedan salir de su bolsillo magico. Espero que os guste. ¡Hasta luego cocodrilo!

Pesao S.L.(a division of Bidal Samsung Fanzines)

Ya estoy de nuevo aquí. ¿qué os ha parecido? Pues ahora que conoceis un poco mejor a Doraemon podemos hablar de otras cosas. ¿Habeis visto el album que Ediciones Este ha editado de Doraemon? Si no lo habeis visto en vuestro kiosko podeis escribir a Este pidiendo algunos cromos. La dirección es: Ediciones Este, Riera de Casa Toda, 28-32, local 4 - 08024 Barcelona. Aquí podreis pedir información sobre el album. Además, recientemente Ban Dai ha sacado a la venta unos bonitos muñecos de peluche de Doraemon y Dorami (su hermanita). Si te gustan, compratelos.

Y nada más, amiguitos. ¡Hasta el próximo número! Esperamos vuestras cartas.

Sergio Herrera

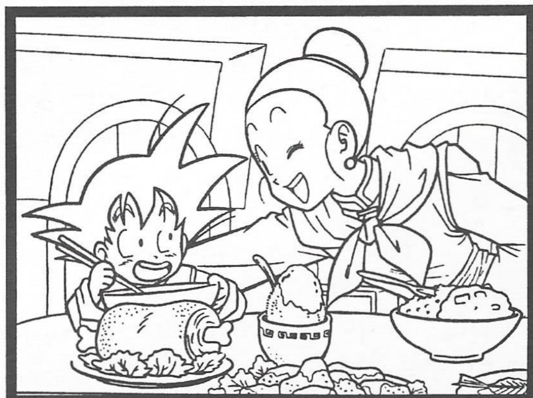




PASATIEMPOS
DRAGON BALL Z



BUSCA LAS DIFERENCIAS



DRAGON SOUP

Demuestra tus elevados conocimientos sobre Dragon Ball encontrando entre esta "Sopa de Dragón" los nombres de, nada más y nada menos, 20 personajes que han aparecido desde que Goku era pequeño hasta la actualidad.



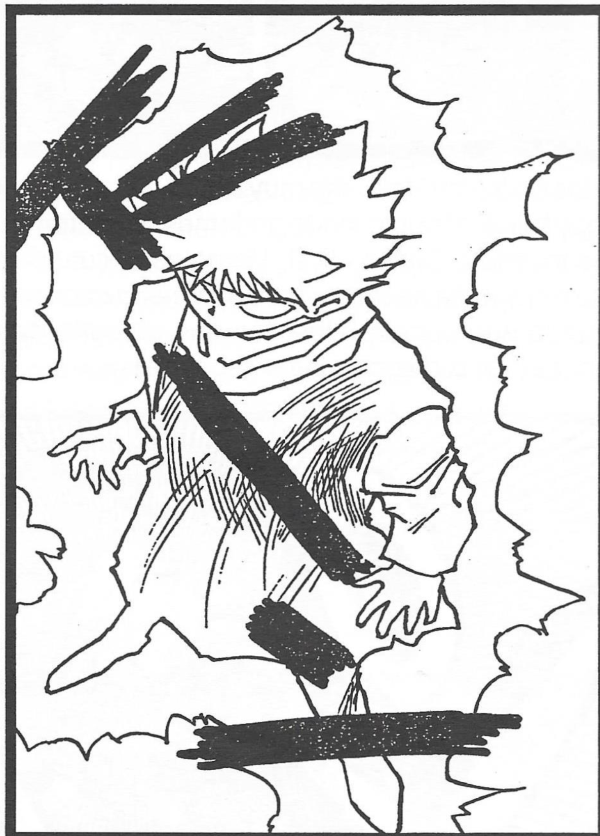
O	L	O	C	C	I	P	M	O
U	K	L	E	D	I	V	O	T
B	U	L	M	A	O	E	O	I
T	R	A	N	K	S	J	C	A
N	I	N	G	G	E	E	E	K
A	R	G	O	O	A	E	R	P
T	I	E	K	T	H	T	L	U
A	N	A	U	E	B	A	B	A
S	A	1	8	N	I	L	N	R

¡UNE LOS PUNTOS Y CONVIERTE A GOTEN EN SUPERSAIYANO!



YU-YU HAKUSHO

Os preguntareis, ¿qué demonios es Yu Yu Hakusho? En principio se trata de un manga publicado en la revista más famosa de la editorial japonesa, la Sueisha que a este paso está a punto de ser la más famosa, gracias a su archirrequeteconocido semanario Shonen Jump, hogar de series tales como Dragon Ball, Dr. Slump, Slam Dunk, Cobra, Baoh, El Puño de la Estrella del Norte, Cat's Eye, City Hunter, Saint Seiya, Captain Tsubasa, Kimagure Orange Road, JoJo... (y si no conoceis alguna de ellas, no tardaremos mucho en comentarlas). Su autor, Yoshiro Togashi creó esta serie hara ya unos cuatro o cinco años y su exito es tal que todavía continúa publicandose y constando ya con un monton de videojuegos, una serie de dibujos animados y una pelicula (aparte del merchandising). Bueno, allá vamos...



La historia trata sobre **Yusuke Urameshi**, un chico que tiene un extraño destino, ya que se verá involucrado en un accidente de tráfico al intentar salvar a un niño en el que morirá, convirtiendose en un fantasma. Descubrirá pronto que puede volver a ser humano si supera una serie de tests divinos que le impondra **Enma Daio**. Yusuke supera las pruebas y vuelve a tener su forma humana. Entonces Yusuke se convertirá en un investigador del mundo espiritual cuando raptan a **Dios**, que en realidad tiene tres años y va todavia con chupete. Comienza a buscarlo. Yusuke se alia con tres fantasmas más como él y deciden ir a rescatar a Dios, que está en manos de los diablos y otros monstruos malvados que pueblan el mundo espiritual...

Los protagonistas de la serie son: **Yusuke Urameshi**, el protagonista que se convierte en un triclope (sin ningún parecido con la serie **3x3 Ojos** salvo la coincidencia en el numero de ojos de uno de los protagonistas) y que puede lanzar una poderosa onda de energia en forma de llamarada negra, **Hiei**, que de su mano surge una espada de energia, **Kurama**, que puede lanzar rayos por el dedo y **Kazuma Kuwabara**, que tan rápido es un chico como una chica (me suena a una creacion de la **Srta. Takahashi**).

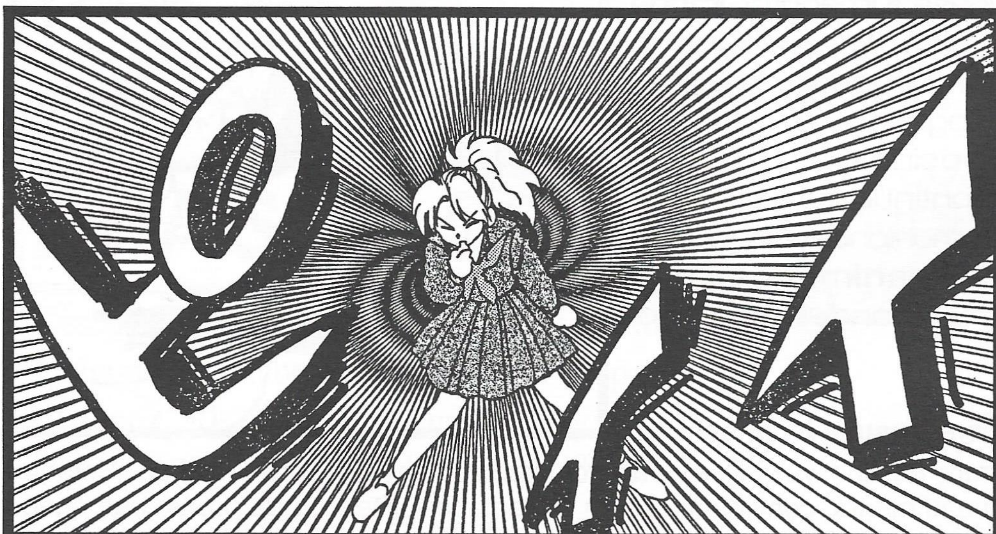








El argumento es bastante bueno, y además original (sobre todo lo original que puede ser una serie de lucha). La serie de **Yoshiro Togashi** ha conocido un gran éxito en Japón, tanto o más del que generó **Dragon Ball**. Pruebas de ello pueden ser que si miras una revista japonesa especializada en anime puedes ver imagenes de Yu Yu Hakusho por todos lados mientras que de Dragon Ball ya no aparecen tantas. Además, en las listas de personajes más queridos puedes encontrar a los de Yu Yu Hakusho muy arriba, mientras que a los de Dragon Ball los sitúan ya en unos puestos muy bajos. De este modo podemos encontrarnos con una serie que puede sustituir como fenómeno de masas a Dragon Ball. Veremos si cuando llegue a España lo consigue, porque parecía que **Ranma**podía hacerlo y gracias a cierta cadena ha logrado un éxito un poco mas moderado (aunque puede que contara algo con que su serie de anime no fuese tan buena en lo que se refiere a animación o guiones (algo repetitivos)).



Antes ya he citado que tiene una serie de animación. Pues bien, por las imágenes que he podido ver de ésta puedo decir que es realmente magnifica. Unos colores alucinantes y unos personajes con casi todo el estilo del manga. Digo casi porque el manga no es exactamente igual que la serie de dibujos, en el manga el estilo de dibujo es, como lo definiria yo, algo así como humoristico, aunque ese look va desapariciendo poco a poco y podemos ver como todos los personajes tienen unos rasgos angulosos y no redondeados. De este modo, en la serie podemos ver a los personajes algo cambiados del manga (sin llegar a los extremos de **Saint Seiya**). Tal ha sido el éxito de esta versión televisiva que la primera película, cuyo nombre es **We're No Angels** (Nosotros no somos angeles) ya se ha dejado caer. La serie, insisto, está batiendo records y se dice que en Japón la serie tiene más éxito que Dragon Ball en su mejor momento. Los cds recopilatorios con la música de la serie y la película ya está a la venta. Si ya os estais comiendo las uñas de emoción no os desanimeis todavia, ya que hay rumores sobre su posible emisión en España a manos de Antena 3. Pero los rumores son rumores, y hasta que no haya nada concreto no la podreis disfrutar como lo hago yo (no lo hago, no la he visto). Respecto a la pelicula me parece que sigue el mismo argumento que la serie y al no



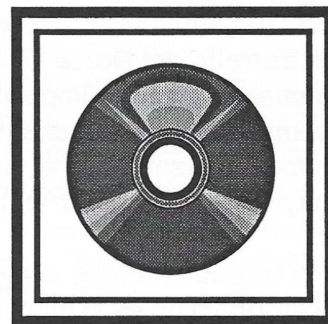
haberla podido ver no puedo deciros si se trata de un simple refrito como la película del "**Puño de la Estrella del Norte**", si se trata de animación nueva con los mismos guiones (lo cual me parece bastante ridiculo e imposible), o si son como las peliculas de Dragon Ball. Para los que les interese comprarse toda la serie, sólo tengo que decirles que hace poco se ha publicado el tomo n19, sin haber finalizado aún el manga. Los videojuegos también los van a comentar pero me parece que hay versiones de Yu Yu Hakusho para **Megadrive**, **Super Nintendo**...

Así que tenemos una serie que supera a Dragon Ball en numero de enemigos (desde la **Red Ribbon** ya no es lo mismo, ahora sólo se enfrentan con unos cuantos enemigos en un montón de números), con mucha cantidad de acción, con variados personajes para todos los gustos (así podeis elegir más que entre ser ser **guerrero del espacio** o **Cell** (¿Se nota que no me gusta mucho la serie? Mucha gente me dirá que hay muchos personajes en Dragon Ball y habrá gente a la que le guste **Kuririn** o que le guste **Ten Shin Han**, pero yo ya no los considero protagonistas porque no lo son, sólo aparecen para decir: Yo ya no puedo enfrentarme a el/ellos y cosas por el estilo, así que no me gusta (Sr. del bigotito y la barba lo he vuelto hacer (¿o no lo he hecho?))) y que también le gustará a la gente que busca algo más como romances, fantasmas y cosas por el estilo, todo lo que uno puede buscar (no, hay algo más que eso, ¡**Chicas Shirow**! (y aunque ésto sea pura publicidad que sea de **Kodansha**)). Espero que este acercamiento tan de refilón al universo de esta serie de lucha sobrenatural os haya dejado babeando sobre la revista y esperando a que alguna cadena la mutile para poder emitirla (supongo que la violencia no es tan problemática ya que no la censuran (sólo quitan la serie como han hecho con Dragon Ball)). Bueno, esperemos que alguna editorial piense en su publicación en España, ya que creo que en ningún otro pais occidental la ha publicado. Creo que ya he terminado ésto y me tengo que despedir diciendo que volveré para que me volvais a llamar...

PESAO S.L.
(A division of Bidal Samsung Fanzines)



CONPLEMENTOS DEL ANIMANGA



Decir que el manga, y más concretamente el anime está de moda es una verdad de Pero Grullo, pero muchos aficionados sólo se conforman convisualizar la serie de TV, o como mucho comprarse el manga en el que está basado dicho anime.

Gran error. Existe una extensa gama de artículos (también se les puede llamar merchandising) que constituyen el complemento ideal a las series de anime , que en grandes ocasiones ayudan incluso a comprenderlas, y si cabe aún más, a darles un mayor valor. En los próximos números os descubriré dichos artículos (sólo los más importantes, según mi opinión) y la forma de conseguirlos. Y empezamos con uno de los más conocidos y habituales: las bandas sonoras.

Si vas por la calle y le preguntas a cualquier persona joven (pongamos entre 13-18 años) cuál es la canción de **Dragon Ball**, o bien te van a tirar lo primero que pilen a la cabeza, o bien van a llamar al psiquiatrico para que se encarguen de tí, o bien te van a cantar la pseudo-versión que corresponda (castellano, catalán, valenciano, etc), pero poca gente, por no decir nadie, te va a decir que la canción se llama "**Makafushigi Adventure**". No es que las versiones estén mal, pero es que no tienen ni punto de comparación con la original. Ésto es lo realmente importante en las bandas sonoras: te hacen conocer las canciones originales de una determinada serie. Eso sí, hoy en dia sólo se pueden encontrar en formato



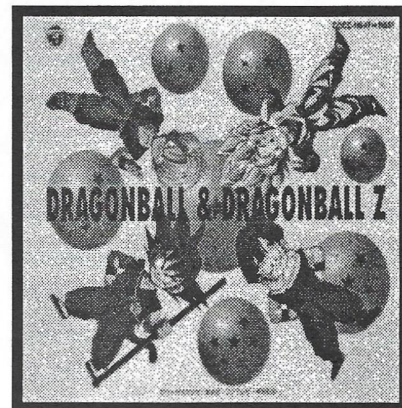
Compact Disc (es el más caro, pero a la larga el más economico, aunque parezca contradictorio).

Pero no hay que pensar que sólo existen 1 o 2 volúmenes (o entregas) disponibles de una citada serie o película, y que sólo comprenden canciones o piezas instrumentales, en realidad la cosa va mucho más allá.

En el caso de las películas (no OAV´s, eso se explica más abajo), suele salir un volumen mezclando BGM´s (abreviatura de "Back Ground Music", o sea, la música de fondo), pero en el caso de series de TV suelen editarse bastantes más, y con una variedad nada despreciable, a saber:

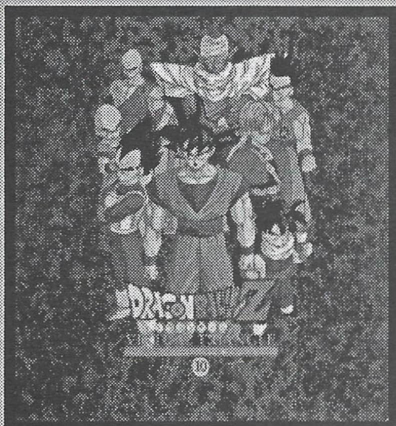
- **Volúmenes de canciones**. Son, digamoslo así, los más generales, y contienen todas las composiciones cantadas de la serie (apareciendo esporadicamente alguna que otra BGM). A modo de ejemplo, y por ser series de sobra conocidas por todos, cabe decir que de esta clase hay editados 16 (hasta la fecha) de "**Dragon Ball Z**" y 10 de "**Saint Seiya**".

- **Volúmenes de BGM**. Como su nombre indica, contienen las músicas de fondo de una determinada serie, aunque también suelen incluir las canciones genéricas, o dicho de otra forma, las presentaciones y los finales que vemos en televisión. Refiriendonos al ejemplo anterior, hay 3 volúmenes editados de "**Dragon Ball Z**" y 2 de "**Saint**



Seiya".

- **Volúmenes especiales**. Por ser especiales, no significa que haya pocos: encontramos conciertos en vivo y en directo de los dobladores originales (japoneses, claro está) a cuál más divertido (recomendados los de "**Ranma ½**"). También cabe reseñar un tipo que se suele utilizar sobre todo en las películas y OAV´s: coger la banda sonora tal y como vienen en las películas,



TOP 10 CD ANIME

Tras un breve estudio sobre los CDs de anime, entre el público que ha logrado conseguir algunos de éstos hemos hecho una pequeña encuesta, pudiendo así clasificarlos en la medida que el mangamaníaco los prefiere, quedando un "top 10" que es el siguiente:

Dragon Ball Z
Ranma ½
Video Girl Aï
Sailor Moon R
Legendary·Idol Eriko
Saint Seiya
Kaze no Tani no Nausicaä
Tenku no Shiro Laputa
Kimagure Orange Road
Akira

Estas listas pueden serviros de referencia a la hora de comprar uno de los costosos CDs, pero recordad que son solo opiniones.



con voces, efectos sonoros, etc. Conocidos son los casos de "**Akira**", "**3 x 3 Eyes**", "**Kimagure Orange Road**" y "**Shurato**". Así mismo, también existen volúmenes que contienen melodías y efectos sonoros de un videojuego basado en una o en otra serie para TV, como es el caso de "**Dragon Quest V**" y "**Dragon Ball Z: Super Batouden**".

- Y para acabar, citar las recopilaciones y los "remix" que se suelen dar sólo en las series más famosas, como es el caso del "**Dragon Ball Z 8 ½ Especial**", en el cual han cogido las canciones más famosas de la serie y se les ha dado un ritmo más marchoso, para que puedan bailarse a un "ritmo infernal" (sin comentarios, aunque el compacto es muy recomendable).

Como habreis visto (o mejor dicho, leido) hay donde elegir, pero aun así hay 2 problemas principales que impiden que este tipo de merchandising llegue a extenderse: el primero se basa en la dificultad para conseguir uno de estos preciados artículos (no sabeis lo que tuve que escribir y moverme para conseguir 2 CD de "**Dragon Ball Z**" hace ya 2 años), aunque afortunadamente ahora se pueden encontrar en muchas librerias especializadas, pero aún está el precio, de lo cual hablaremos aún más abajo. El otro problema radica precisamente en el lugar de origen, muchos piensan que las canciones que cantan los japoneses (perdón por el taco, pero hay que decirlo claro) son una mierda, pero hay que tener en cuenta que al ser una cultura radicalmente opuesta a la nuestra (menos en el manga y el anime, ahí nos entendemos todos), la canción, al igual que las series de animación y el teatro, tienen una concepción diferente, realmente disfrutas con ellas. Y ya no digo nada si alguien te traduce las canciones, algunas son realmente preciosas. Pero ese problema se va solucionando poco a poco.

También diremos los precios. En yenes van desde los **1500 ¥**, que son los más baratos, hasta los **15.000** o **20.000 ¥** que cuestan las recopilaciones de 5 Cds de una determinada serie (como es el caso de "**Saint Seiya**" o "**Fushigi no umi no Nadia**"), pero el precio suele ser **2800 ¥** (al cambio alrededor de las 4500/5000 pts. Gracias a Dios hay algunas tiendas que te lo importan por unas 4000).

Y ya para acabar, 2 anotaciones: haceros como sea con una banda sonora de vuestra/s serie/s preferida/s, vereis como valen la pena y no son una bazofia. Serán vuestro complemento ideal y perfecto. La segunda anotación es que más adelante os comentaré los altamente cotizados y aclamados "**Art Books**". Nada más, hasta la próxima.

Juan Carlos Pretel



DIBUJOS DEL BUEN OTAKU

Dibujo de **Cristina Garcia** (Almeria)



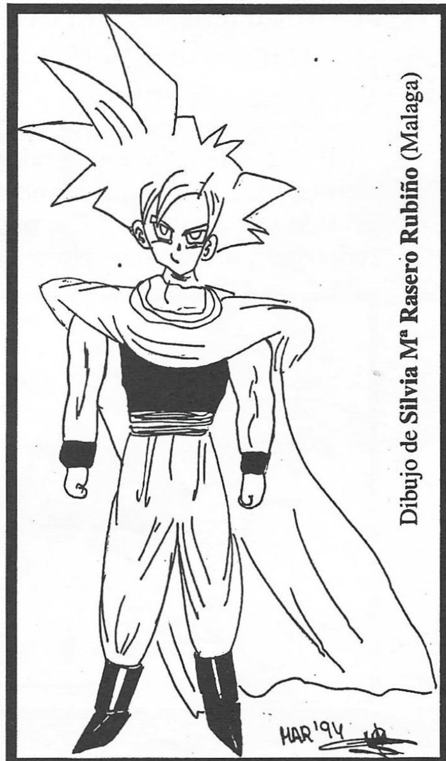
Y aquí están algunos de los dibujos recibidos en la redacción. Ya sabeis que cualquier dibujo que querais ver publicado teneis que enviarlo a la dirección que aparece en el **editorial**.



Dibujo de **Mar Moya Casas** (Almeria)



Dibujo original de **Laura Martínez** (Badalona, Barcelona)



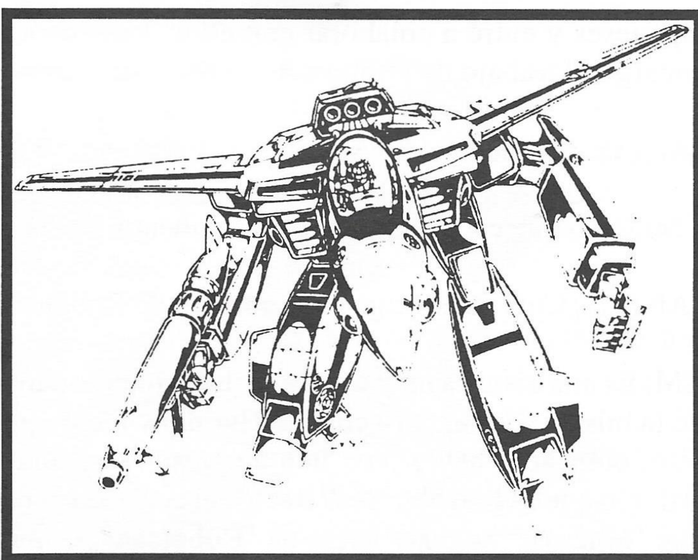
Dibujo de **Silvia Mª Rasero Rubiño** (Malaga)

Entre los números 10, 11 y 13 de Japan Anime Fancine publicamos un dossier sobre Macross escrito por Cristian Alonso (¡Eih, Cristian!¡Saludos del dire!), y para completar este dossier, que en realidad tenía muchísima letra (por su amplio contenido) y muy pocas imágenes, dije que en este número incluiría una serie de páginas con imágenes de Robotech. Pues bien, esto va a ser sustituido por algo que tiene un mayor interés para los amantes de Macross, que sirve mejor de punto y final: una entrevista a Carl Macek por nuestros dos reporteros de siempre (Tudela y Álvarez), que aunque es aquí publicada, también ha aparecido en otro fanzine barcelonés donde ellos participan. ¿Que quién es Carl Macek? ¿Qué cargo desempeñó dentro de la versión USA de Macross? A todas estas preguntas y más podréis darle respuesta a lo largo de la entrevista que ahora comienza.

TODO LO QUE QUERIAS SABER SOBRE MACROSS (ROBOTECH) 4ª PARTE

ENTREVISTA A CARL MACEK

El nombre de Carl Macek puede que a muchos no os suene y a algunos que sí por los créditos finales de Robotech, donde aparece como "Executive Producer", aunque la verdad es que ha sido el productor y responsable de la mayoría de series y animes que han sido distribuidas por América. Debido a los contactos que Manga Vídeo y Anime Vídeo España está teniendo con diversas distribuidoras, Carl Macek asistió a Barcelona a unas reuniones de trabajo, y posteriormente partió hacia Roma. Diversos fanzines fueron invitados a una comida con Carl Macek y los representantes de Manga Films, de los cuales finalmente asistieron representantes del valenciano Manga Zone y nosotros. Tras una agradable comida pudimos realizar la siguiente entrevista grácias a la amabilidad del señor Luis López.

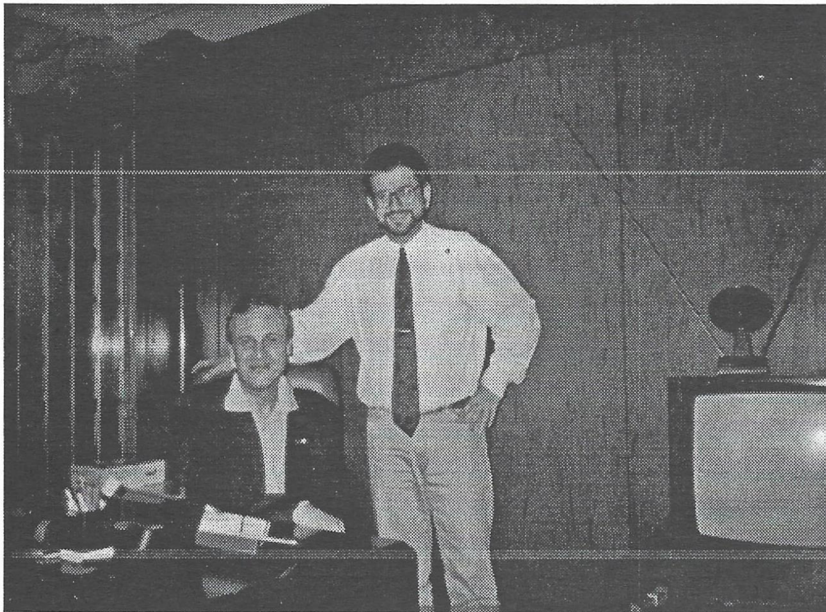


JAF (1): Para comenzar, díganos algunos datos suyos: vida, biografía, etc.

CM: Nací en Pitsburg, Pensilvania, en el año 1951. En los años 60 me trasladé a California debido a que mi padre era uno de los constructores de la segunda fase de Disneylandia. Estuve completando mis estudios en diferentes colegios por todos los EEUU. Ésto en su día me sirvió para poder librarme de ir a la guerra del Vietnam. El siguiente paso fué convertirme en encargado de la librería de un colegio mayor. Me casé hace 14 años.

JAF (2): ¿Cómo entró en contacto por primera vez con el anime?

CM: Como ya he dicho anteriormente, era el encargado de la librería en la universidad allá por los años 80, y Dino de Laurentis contactó conmigo y me propuso trabajar en una película que se llamaba "Doom", de personajes reales, en definitiva, que no era una película de animación. Pero después de esta película comencé a interesarme por los temas de animación, cosa que en



Arriba: Carl Macek (sentado) junto a Luis López (perteneciente a Manga Vídeo y el cine Maldá)

un principio no empezó a funcionar. Luego también estuve trabajando para "Columbia Pictures" y tampoco llegaron a funcionar, y entonces creé una galería de arte en la cual se vendían acetatos de películas, siendo muchas de ellas películas de animación japonesa. Un dia, unos ejecutivos de una compañía americana que se llamaba "Harmony Gold", fueron a la galería a comprarme unos dibujos animados japoneses, unos acetatos, esto fué en el año 1984. Entonces esta empresa estaba haciendo planes con dibujos animados japoneses y entré a colaborar con ellos. Precisamente Harmony Gold fué la primera que me encargó el trabajo de "Robotech". Todo ésto también ocurrió en el año 84.

JAF (3): ¿Cómo empezó su trabajo en Robotech? ¿Cómo se vió involucrado?

CM: Creo que estas preguntas más o menos las he respondido en la anterior.

JAF (4): ¿Cuál es el origen del nombre de Robotech?

CM: Es una historia muy divertida. La primera adaptación que hice fué "Macross", que se llamó de la misma forma, pero cuando Harmony Gold, que es la companía que tenía los derechos de ésto, empezó a hablar con una empresa fabricante de juguetes que estaba desarrollando un artículo que se llamaba "Robotech", el cual estaba basado en unos Robots japoneses, se decidió que "Macross" se convirtiese en "Robotech". Como había un acuerdo con esta compañía que tenía los derechos le hicieron insertar partes de otros programas para que la serie tuviese relación con los dibujos de Robotech, ya que como he dicho, habían llegado a un acuerdo de colaboración entre la compañía de distribución de dibujos y la compañía de juguetes y es por esta circunstancia que la serie Macross se llama Robotech, o sea que todo esto es una casualidad. También hay que decir que en el último momento la compañía de juguetes se retiró del proyecto, pero como todo ya estaba adelantado se quedó el nombre de Robotech, a pesar de que originalmente era la compañía de juguetes quien tenía que aguantar y hacer toda la cuestión de desarrollo de ese artículo.

JAF (5): ¿Cuáles cree que han sido las claves del éxito de Robotech?

CM: Seguramente se debe a que era la primera vez que en la TV americana se podía hacer una serie de este tipo, al decir esto me refiero a una serie como Robotech, en que tenían que ver con la vida humana, donde la gente luchaba y se enamoraba, y donde se podian encontrar historias que se cruzaban como la vida misma. Era la primera vez que se pasaba en Estados Unidos una cosa así, y tuvo éxito.

JAF (6): ¿Se siente satisfecho con su trabajo en Robotech? ¿Cambiaría algo si pudiera hacerlo?

CM: Robotech fué mi primera experiencia y mi primer trabajo, y ésto fué la base de todo mi desarrollo futuro, no me planteo si lo cambiaría de tener la oportunidad, sino que como fué el caso de la carrera lo veo con mucho cariño desde entonces. Precisamente ahora en mi compañía estamos haciendo una experiencia como es editar los capítulos de Robotech, a la vez que hago los capítulos de la serie Macross en japonés subtitulados al inglés, de forma que los fans pueden ver las variaciones que tuvo una serie con la otra y además ahora estamos haciendo en EEUU unas ediciones para coleccionistas.

JAF (7): Aparte de Robotech, ¿en qué otros proyectos ha participado?

CM: La verdad es que en muchos, en unas 300 horas de programación, en definitiva, muchas, como pueden ser Roujin Z, de la que fuí uno de los productores, también Crying Freeman, 3x3 Eyes, Dirty Pair, Megazone 23, Robot Carnival, Fist of teh North Star, Castle of Cagliostro, Silent Möbius, Neo-Tokyo..., muchas, muchas.

JAF (8): ¿Qué opina del panorama actual del manga y el anime?

CM: Hoy en día, el manga y el anime constituyen una parte de la cultura popular y los dibujantes tanto de manga como de anime son vistos o leídos en países como España, Francia, Italia, Estados Unidos, incluso Asia o en África, y la influencia de todas estas personas ya constituye una cultura generalmente a nivel mundial, teniendo éstos influencia a la vez de muchísimos países.

JAF (9): ¿Y qué opina sobre la censura?

CM: Creo que es muy complicado hablar sobre este tema de la censura y soy de los de la opinión de que se tiene que hacer de todas las cosas unas versiones censuradas y otras veriones no censuradas, de forma que según el tipo de audiencia y la edad de la misma pudiesen tener acceso a las películas de una forma u otra, aunque en un principio estoy en contra de cualquier tipo de censura.

JAF (10): En España empiezan a editarse animes en video y de aquí a un tiempo se han comenzado a publicar mangas, ¿qué consejo les daría?.

CM: El mejor consejo que puedo dar es que se base todo en el entretenimiento, en Japón se están publicando tal cantidad de cómics y de películas que los editores de cada país tienen que adaptar lo que ellos consideran mejor para su país, no sacarlo todo, sino procurar que sobre todo se mantenga el espíritu de entretenimiento que es la base de todas las ediciones, no se puede editar todo lo que existe, hay que hacer una selección. Aparte de que nadie tiene tanto dinero como para poder comprar todo lo que sale. Todo está basado en los gustos personales. Me acuerdo de cuando era joven y trabajaba en la tienda de cómics que todas las personas, que todos los jóvenes como vosotros, podíamos comprar todo lo que se publicaba porque era muy poco, pero ahora ha llegado un momento en que si hay a lo mejor 300 colecciones a la venta en EEUU y aunque fuese a 1 dolar cada una, se necesitarían 300 dólares y por lo menos habría que ser el hijo de Donald Trump (un millonario americano) para poder comprar todo lo que va saliendo.

JAF (11): ¿Cuáles son sus mangas, animes y autores preferidos?

CM: En manga me gusta Otomo, es muy bueno, en anime me gusta Miyazaki, es una animación muy metódica y en TV es todo un clásico, Porco Rosso, Totoro, Laputa, Nausicaä. Volviendo al manga, me gusta Go Nagai, Giant Robo, Monkey Punch que, por cierto, es muy divertido, me gustan los cómics de Miyazaki, Gon, Silent Service, aunque el mejor manga de todos radica en el cerebro y la vista, si los puedes combinar los dos, tendrás el mejor.

JAF (12): De lo poco que ha podido ver de España, ¿qué le parece la labor que se está realizando?

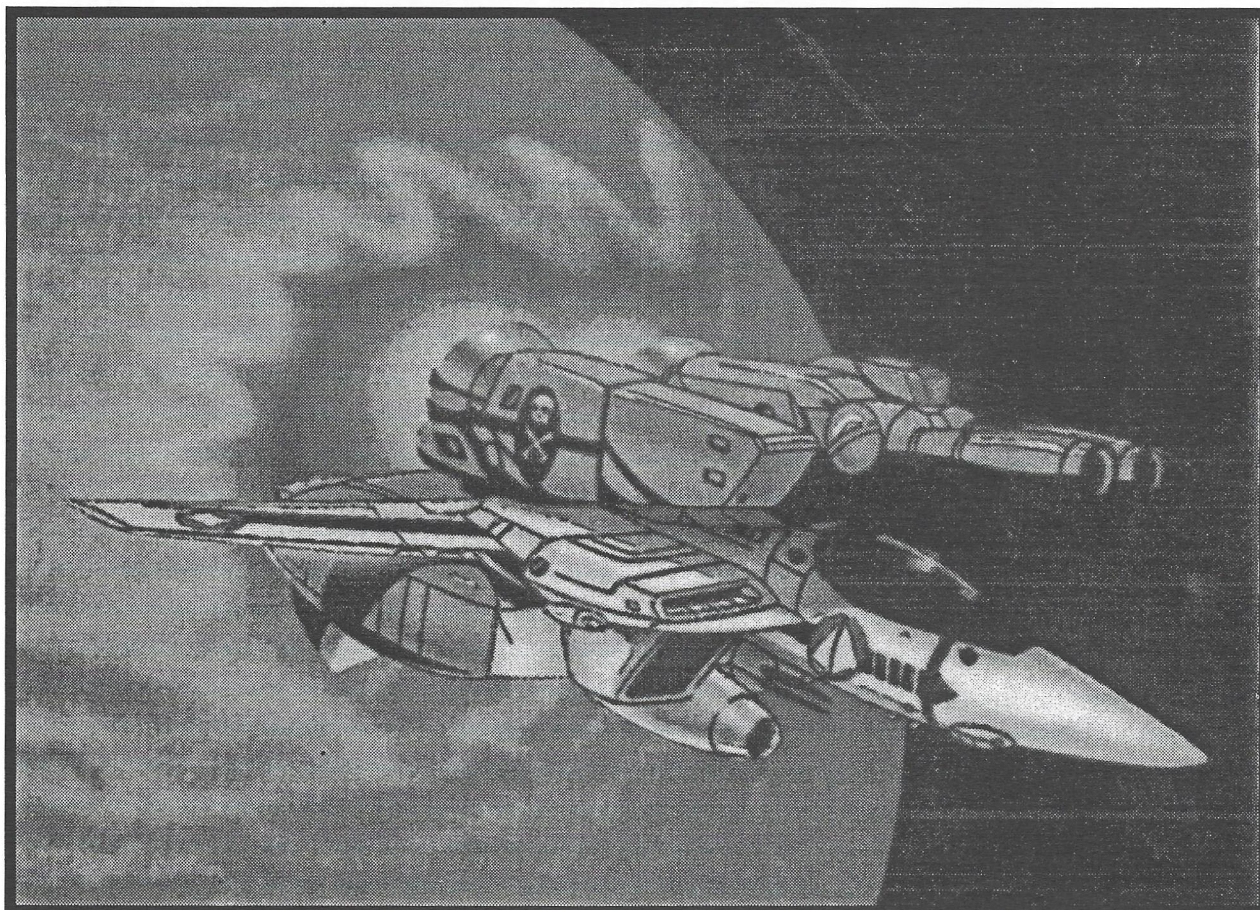
CM: De lo que me he quedado sorprendido es de que España, después de Japón, puede ser el país más importante de todo el mundo, porque aquí se combinan un par de cosas, lo primero que hay un gran número de fans que conocen muchísimas cosas sobre un montón de series y de que hay la oportunidad de ver series en TV que en muchísimos otros paises del mundo no pueden ver, y esto hace que haya un interés superior, lo que me lleva a creer que España, después de Japón, es, o será, el país donde más importantemente se haya implantado el manga y el anime de todo el mundo. España, repito, puede ser muy importante y pongo como ejemplo la empresa americana "Viz Cómics" en EEUU, que de cualquier colección que sacan o de los mejores están vendiendo un número determinado de copias, siendo el mismo número que el que vende del mismo cómic una editorial española, y comparatívamente EEUU tiene una población cinco veces superior a la de España, por todas estas cosas que he dicho se puede vender la misma cantidad o más que en EEUU de un manga aquí, y si España no es ya el segundo pais del mercado del manga, seguro que en breve lo será. Los números no es lo importante, lo importante es el porcentaje, y por este porcentaje que decía será cinco veces más importante que EEUU.

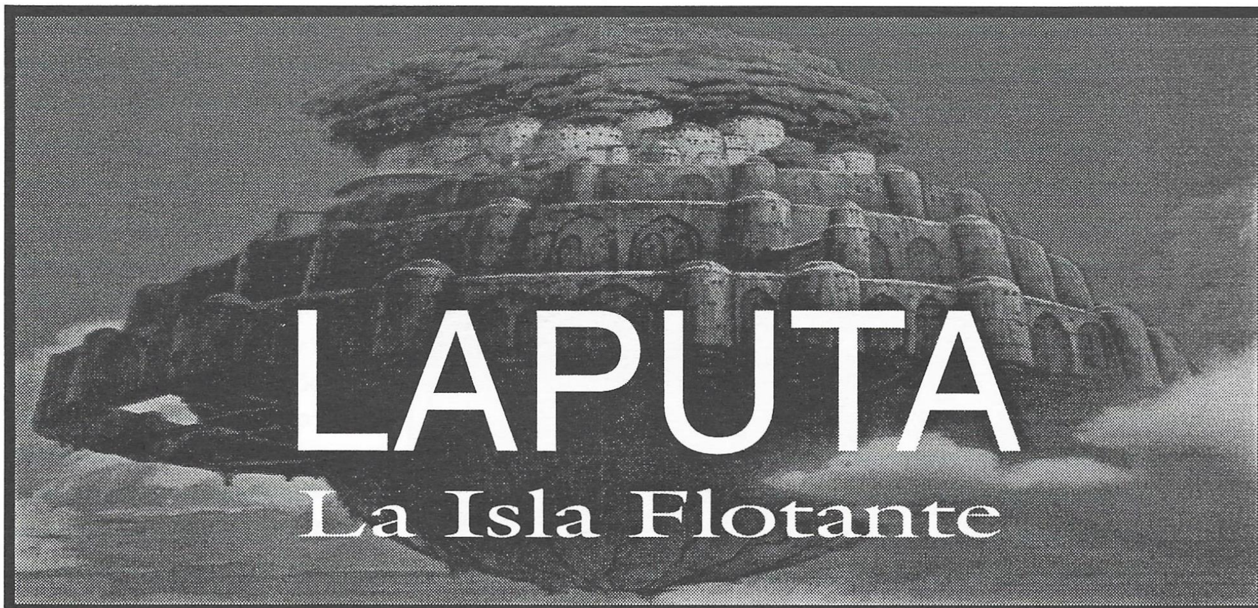
JAF (13): ¿Quiere decir algo más?

CM: Lo que me gusta ver y me doy cuenta en estos viajes, es de que no existen ni barreras culturales ni barreras fronterizas entre países y que la gente joven y los fans son iguales tanto en España como en otrso paises. cuando una cosa es buena y supone entretenimiento, ya no se topa con barreras, venga de Japón o de la Luna, si interesa, interesa en todos los sitios.

Y hasta aquí llegó la agradable entrevista que nos concedieron. Ante todo hay que agradecer la amabilidad y simpatía de Oscar Valiente, Luís López y Xavier Catafall y como no, la del señor Carl Macek.(Esperamos que los chicos de Manga Zone no perdieran el Tren).

Sergio Álvarez
Josep Mª Tudela

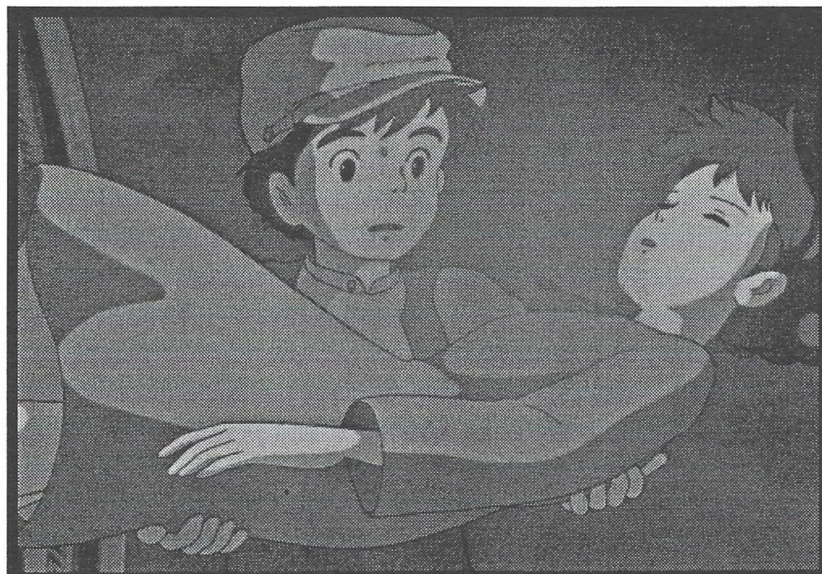




La leyenda cuenta, que hace más de mil años, un pueblo logró crear una piedra que podía flotar. Con el poder de este mineral construyeron una gigantesca ciudad que levitaba en el aire, la cual llamaron "Laputa". El reino volante se enriqueció con los tesoros de los países terrestres gracias a su poder, pero una mortal epidemia se extendió por la fortaleza e hizo huir a sus habitantes al suelo. Allí siguieron sus vidas pacíficamente. Mientras tanto, la ciudad que había quedado desierta fue lentamente olvidada, y con cada siglo que transcurría su recuerdo se hacía tan etéreo como el cielo en que flotaba.

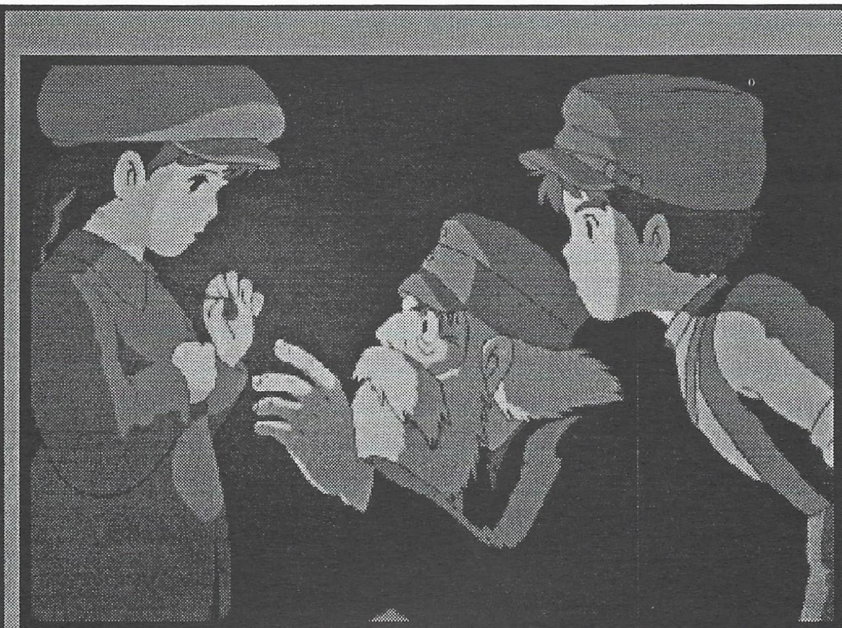
Cuando Laputa no es sino una leyenda, un gran y extraño robot cae del cielo. Los militares lo descubren, y analizándolo llegan a la conclusión de que la tecnología que porta no es de su época. Un nombre les viene a la mente: la ciudad volante de Laputa. Gobernantes y militares inician la búsqueda del reino perdido para hacerse con los conocimientos científicos que tanto poder dieron a los laputianos. Son seguidos a su vez por Dora y sus hijos, piratas aéreos que codidian los antiguos tesoros de la ciudad.

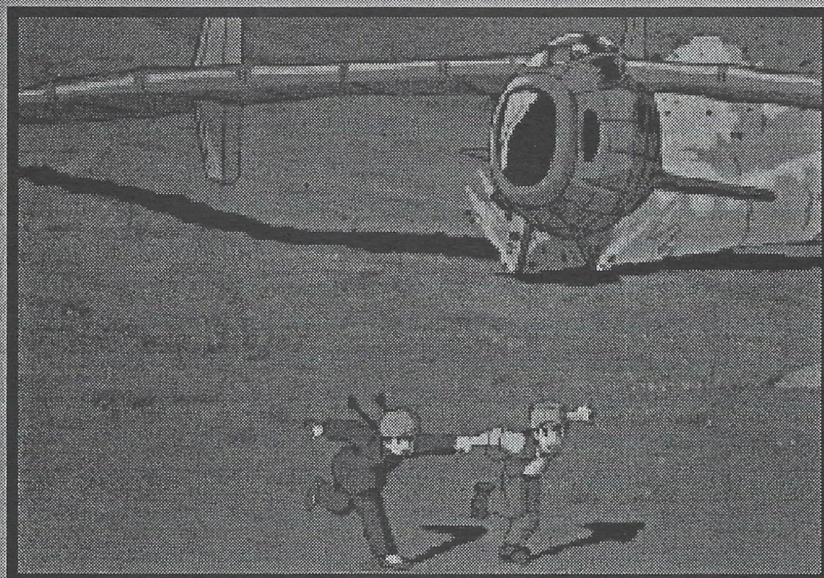
En las montañas del norte del país, en el valle de Gondoa, vive una chica sola llamada Sheeta. Ella es la descendiente de los que se creía extintos habitantes de Laputa. Muska, un joven político profundamente interesado en la fortaleza volante y lleno de ambición, se lleva consigo a Sheeta, pues ella tiene en posesión una pequeña piedra levitadora en forma de colgante que puede indicar la dirección de Laputa. Durante el viaje en un gran navío aéreo son atacados por Dora y sus piratas. Sheeta tratando de escapar sale por una ventana, pero resbala y cae al vacío.

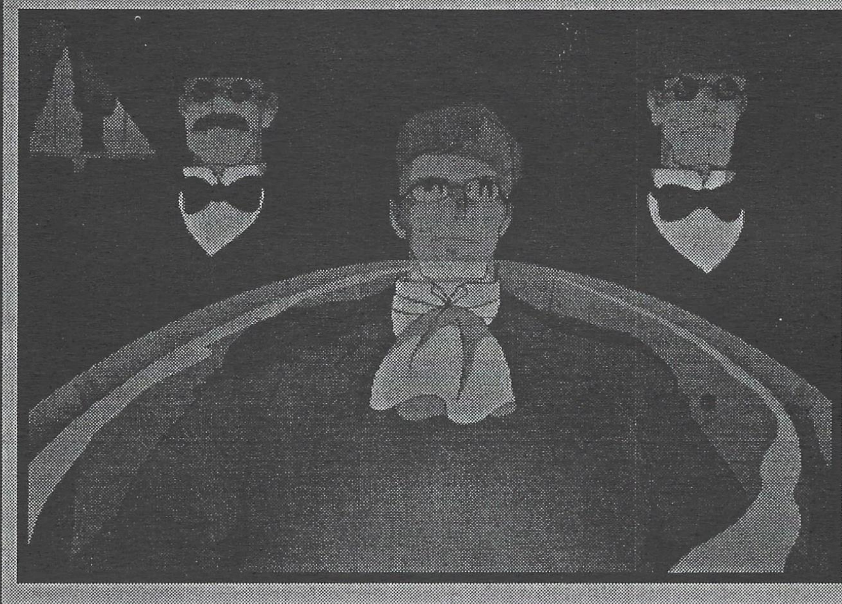


Cuando todo parece perdido, el colgante que lleva empieza a brillar con una luz azulada y surge de él su antiguo poder levitatorio, haciendo descender suavemente a la chica con la consciencia ya perdida. Esta es recogida por Pazu, un chico huérfano que trabaja en una mina. Pazu se sorprende al ver a la chica flotar e ir cayendo lentamente, y que al cogerla, la luz azulada que la envolvía desaparece y ella vuelve a recuperar su peso.

A la mañana siguiente, ambos







extrañamente relacionado con Laputa, pues su padre siempre creyó en la leyenda y desapareció en su búsqueda.

A partir de entonces, piratas y militares perseguirán ansiosamente a los niños en un intento de alcanzar la milenaria ciudad volante. La ambición de poder por parte de Muska chocará con le codicia de Dora, y en medio Pazu y Sheeta unirán sus destinos al de Laputa, un reino que quiere olvidar a los humanos y entrar en el territorio de los sueños para descansar en paz.

"Laputa, el castillo volante" es una de las películas de mayor belleza y con más impronta de Miyazaki. Se encargó personalmente de diferentes tareas, que fueron desde la realización de fotogramas a la composición de la letra de la canción que cerraba la película. En los títulos de crédito aparece como director y escritor, quedando su inseparable compañero Isao Takahata (Omoide Poro Poro, Hotaru no Haka) como productor; la realización correspondió a Studio Ghibli, que a partir de entonces se haría cargo de todos los trabajos de Miyazaki. El anime, con una duración de 124 minutos, fue estrenado a través de Tokuma Shoten en 1986.

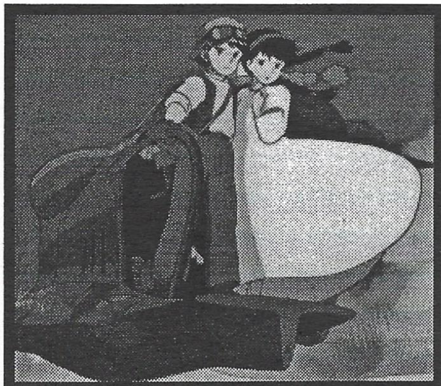
La obra está inspirada en un pasaje de los conocidos "Viajes de Gùlliver" del escritos Jonathan Swift. Allí se cita una ciudad volante llamada "Laputa". De todos modos, la cosa quedó sólo es inspiración, pues Miyazaki utilizó a la fortaleza para lo que según sus palabras fue "un desafío a los niños que sentían que el mundo se estaba haciendo más pequeño y otro tanto sucedía con sus vidas". En realidad, la película es una aventura infantil y la isla

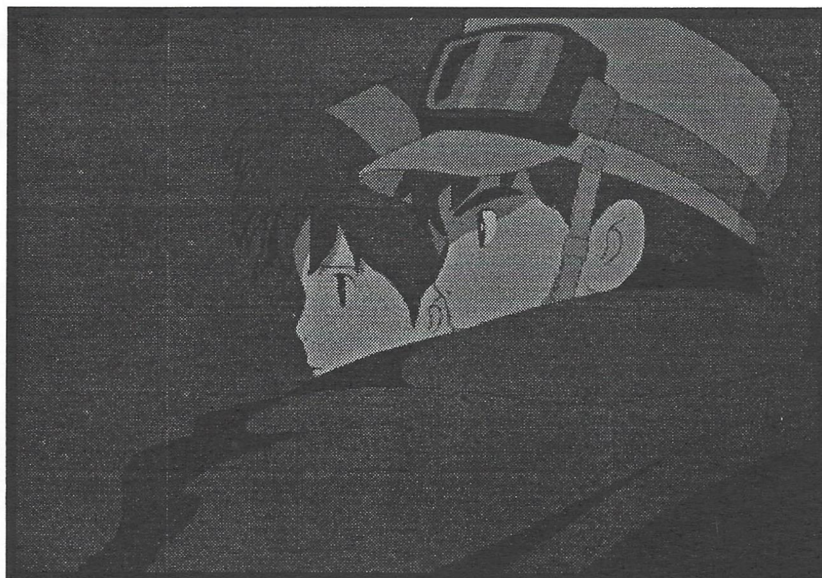
flotante aparece como un lugar fantástico, mostrándose contrasta-da la ambición de los adultos con la inocencia de los niños.

Tuve ocasión de ver este anime a través de una cinta de video que me pasaron, la cual era grabación de una cadena televisiva británica donde había sido emitida la película. He de decir que la versión inglesa es bastante buena y que la recomiendo a cualquier persona con un conocimiento medio de este idioma, pues un estudiante de BUP/COU entenderá su práctica totalidad.

Es una de las películas que más he disfrutado y llegado a ver en menos tiempo: la primera semana que la tuve creo que la pasé tres o cuatro veces. La obra está cargada de acción y sentimiento, siguiendo un ritmo a veces trepidante otras lento pero siempre sin pausa, que nos lleva de la fortaleza militar de Muska al vehículo aéreo de los piratas pasando por el subsuelo de la ciudad de Pazu, para llegar finalmente a Laputa.

La animación ha sido increíblemente cuidada, mostrando a veces un virtuosismo que deja sin habla. La escena de los bloques de piedra cayendo del cielo, donde pueden verse durante unos segundos un centenar largo de fragmentos evolucionando por separado, es realmente grandiosa.





Lo mismo puede decirse de las escenas de destrucción protagonizadas por el robot (muy mejoradas con respecto a las del demonio de fuego visto en Nausicaä), o los voladores (flapters en la versión inglesa) de los piratas. Aquellos que recuerden las locas persecuciones de la policía a Moriarty y sus secuaces en la serie "Sherlock Holmes", no podrán por menos que pensar que los seis episodios que en 1982 llegó a dirigir Miyazaki de dicha serie, le sirvieron para realizar la escalofriante y divertida huida de Pazu y Sheeta de Dora por una vía de tren elevada.

Los vestidos y vehículos están situados en una época indefinida, pero no sería difícil emplazarlos entre mediados del siglo XIX y principios del XX, en plena revolución industrial. Las naves aéreas guardan esa atemporalidad y romanticismo de todas las obras de Miyazaki. Los amantes de Julio Verne no tendrán dudas sobre donde se inspiró el artista a la hora de realizarlas. A destacar el Tigermoth: navío aéreo de los piratas mezcla de avión y minidirigible, los voladores: una especie de cabinas con alas como las de las libélulas, y Goliath: gigantesca fortaleza volante de Muska con unos trescientos metros de longitud utilizada en la búsqueda de Laputa.

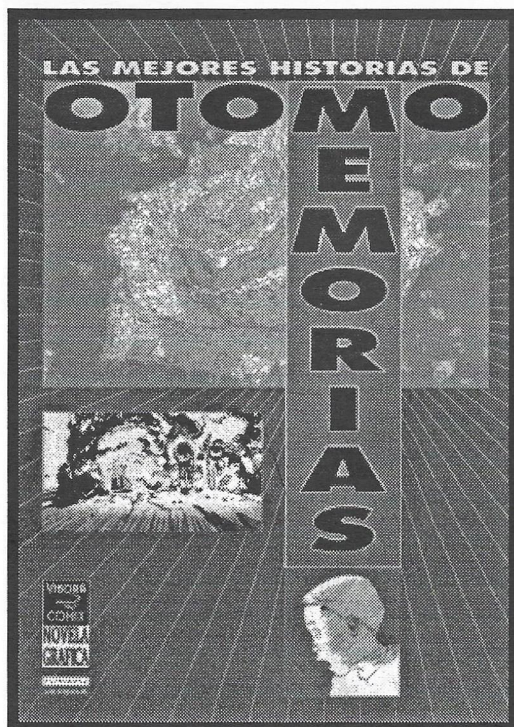
Respecto a los protagonistas, señalar que Sheeta y Pazu no sólo tienen un parecido físico sino también en el carácter a Lana y Conan, los protagonistas de "Conan el niño del fututo" (editada en vídeo en España). Es sorprendente, pero podría decirse que han salido del mismo molde. ¿Por qué se inspiró tan intensamente Miyazaki en estos dos personajes anteriores? Eso es algo que sólo él sabe. De todos modos, hay bastantes parecidos entre ambas obras como para haberse hecho esta pregunta.

Finalmente, quiero decir que Laputa es el anime donde mejor he visto conjugados música y animación. Además, los temas de Joh Isaishi son francamente buenos, captando perfectamente el sentimiento de cada escena y transmitiendo esa sensación al espectador de un modo insuperable. Isaishi ha sido el sutor de todas las partituras de las grandes películas de Miyazaki, desde Nausicaä a Pórco Rossó, y está reconocido como uno de los mejores y principales compositores de música para anime.

José Antonio Pavo

MEMORIAS

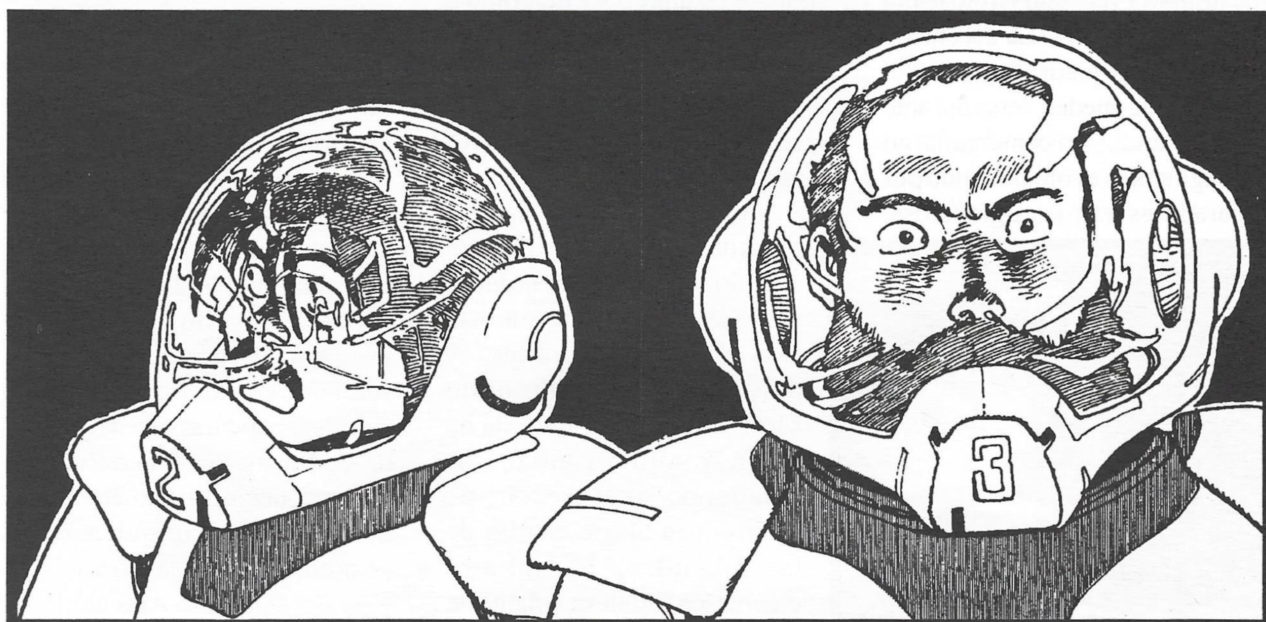
Las mejores historias de Otomo



Antes de empezar directamente con el tomo os debería decir que **Katsuhiro Otomo** ha creado un montón de historias cortas entre o durante sus grandes obras y que han venido siendo recopiladas en tomos como Short Pieces (piezas cortas), **Highway star** (autopista a las estrellas) o **Good Weather** entre otros en los que se encuentra **Memorias**. Un poco de historia no viene mal y así en Mayo del 93 , **Ediciones la Cúpula** ,editaba para el **Salón del comic de Barcelona** los tomos de Memorias y de **Gon** ambas series de la **Kodansha**. Katsuhiro Otomo es, según la crítica, uno de los mejores autores de mangas que existen actualmente, y**Akira**, tanto su pelicula como el manga, trajeron a occidente el mundo del comic y la animacion japoneses. Asi en estas pequeas obras podemos ver a Otomo como pez en el agua, sin necesidad de tener que seguir una continuidad, sin más limites que los de su imaginación. En este tomo se recopilan un total de trece historias (y yo sólo he hallado publicadas en España diez).

Y con esta patetica presentación pasamos a la primera historia del tomo, que es:

Memorias. 30 paginas. Una nave tiene que pasar por un basurero cósmico con un alto magnetismo para seguir su ruta, cuando se hallan cruzandolo reciben una especie de señal de socorro. Localizan la señal de socorro y cuando llegan se encuentran con una gigantesca rosa hecha de chatarra. Dos de los tripulantes de la nave entran y descubren que hay una casa dentro. Un robot que les invita a tomar un té, libros en blanco y agua negra haran que las cosas se vayan poniendo mas extrañas, pero es cuando entran en la habitación de la dueña del hogar cuando se llevan la mayor



sorpresa, y es que...

Es una historia tan buena y tan sorprendente que no os la destripo, como la mayoría de las historias, magníficas.

La segunda historia se llama **Hair** y dura 25 páginas. Aquí estamos en un mundo futurista, en el que las ciudades están limpias, no hay guerra e incluso la temperatura se mantiene durante todo el año. Pero en esta sociedad hay un pequeño problema, y es que hay un grupo que busca libertad y expresión propias y para reclamarlo adoptan la estetica hippy. Con el pelo largo, escuchando música de los 70 y sin lavarse, se convierten rápidamente en parias. Y en una misión cuando van a por víveres son descubiertos por la policía y apresados. Rapidamente huye el hijo de un alto cargo y es recogido por alguien que tiene su misma ideologia y que conoce al gran maestro...

En tono de comedia y tal vez algo critica en ciertos puntos. También está bien para divertirse un poco. Está bien.

Electric Bird Land. 15 paginas. Tal vez con una sociedad muy parecida a la anterior aunque esta vez si es mucho mas critica. Los birds son unos robots que mantienen el orden. Unos niños juegan con una bola P (que es una esfera de cristal donde vive una planta) y uno de ellos tropieza, rompiendose la bola. Mientras tanto, dos hermanos tratan de entrar en uno de los almacenes de racionamiento de alimento. Un bird aparece, eliminando los restos de la bola P y regañando un poco al niño, cosa que alivia al resto de la gente de la calle que estaba tremendamente asustada. Mientras los dos hermanos son descubiertos y tratan de escapar de los birds...

Minor Swing. Es sin duda la historia más terrorifica de todas. Se desarrolla en un futuro bastante más cercano al nuestro. Unos amigos se van de pesca nocturna y naufragan, pero el mar ya no es como era antes. Ahora el mar está contaminado y es un pegajoso lodo negro. Toda la Tierra esta así, y la atmosfera no es menos. Así nos hallamos con uno de los naufragos intentando sobrevivir y llegar a la costa. Lo consigue pero descubre que está recubierto de lodo y se pone a deambular por las playas. Una pareja avisa a un policía y comienzan a buscarlo. El hombre descubre que el lodo no se va con el agua, y mientras sigue caminando el sol va haciendo que se solidifique. Es entonces cuando el protagonista descubre cual va a ser su fin si no se quita el lodo de encima, ya que acaba de encontrar a uno de sus compañeros muerto...

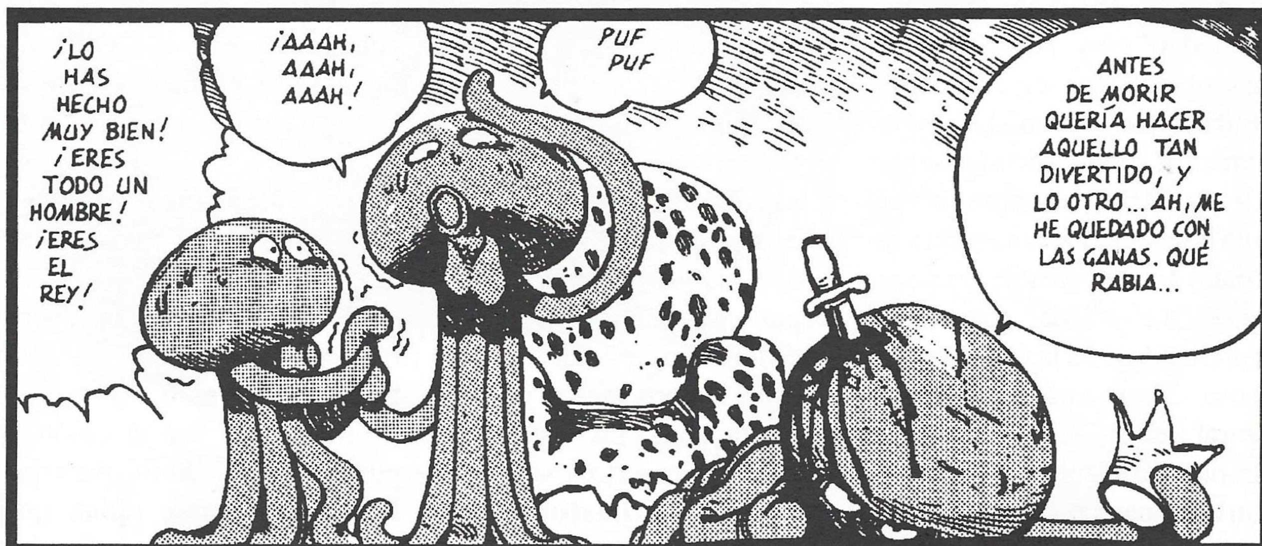
La última historia del tomo que se ha publicado en España es **Chronicle of the Planet Tako** (Tako significa Pulpo) y es una secuela de una historia que hizo con otro dibujante que ni el mismo recuerda. En esta historia Otomo nos demuestra su particular sentido del humor, que llega desde tener algunos puntos buenos hasta la más absoluta pena. La historia se divide a su vez en tres partes. La primera es **«Historia del planeta pulpo»** donde nos pone en situación. Nos describe la guerra interplanetaria entre el planeta **Pulpo** y el planeta **Calamar**. La segunda historia se titula **«La caída de la monarquía y el reestablecimiento de la democracia»** y nos sitúa diez años después de la guerra entre los dos planetas, cuando la monarquía de pulpos nos recuerda bastante a la monarquía absoluta que había en la Tierra. También narra su destitución. El tercero nos narra la historia del cambio de la civilizacion pulpo. De la antigua y fragil a la más moderna, más agil y más pensadora. Lo más curioso de esta historia es que el sistema planetario de los pulpos tiene como nombre los componentes del shushi.

Antes os comentaba que sólo se habian publicado cinco de las trece en el tomo así que ahora seguiremos buscando donde fueron a parar el resto de las historias. **«Adios a las armas»** apareció en el número 141 de la revista **Cimoc** (en la que ademas de la historia se publicó una espectacular portada de Otomo). Esta historia como aboga su nombre es una crítica a la guerra y es una historia que también ha sido coloreada por **Steve Oliff** (el mismo que puso los colores a **Akira**). Su duración es de 25 páginas. **En la Cúpula** en su revista **El Víbora** se han publicado varias historias de Otomo, por ejemplo en el número 159 se publicaba una historia a color titulada **«La flor»** y que solo duraba 4 páginas (esta vez el color lo puso el mismo Otomo para que lo sepan los que odian que coloreen las obras de sus

inconclusa cuatro meses después (tal como sucedió en Japón) , también en El Víbora han aparecido varias historias más de Otomo como **Los Caballeros del Rey Arturo**, **Noe** y de las cuales me gustaría daros más datos pero como no los tengo que se le va a hacer...

Para los amantes de Otomo (De su obra se sobreentiende) ahí va su biografía y sus obras más importantes. Nació en Tokio en 1954 y tras finalizar sus estudios debuta adaptando la novela de **Prospero Merimeé** llamada **Mateo Falcone** y durante algún tiempo siguió adaptando novelas ,entre ellas **Don Quijote**. Así durante diez años continua realizando historias cortas y largas para la **Futabasha**,entre las que destacan **Fire Ball**, **Sayonara Nippon** y **Domu** (titulada en España**Pesadillas** y publicada en España por **Norma Editorial** en la colección B/N en sus numeros 14,17 y 19.) con los que fue conociendo el éxito. Es en 1983 cuando firma con la **Kodansha** y se pone a publicar para la revista **Young Magazine Akira**,una serie no ,"la" serie que hizo que los mangas y el anime irrumpieran de esta forma en Occidente. De la mano de **Epic**, un sello de **Marvel comics** aparecía la versión coloreada de este manga (y que no es tan mala como mucha gente se cree ,ya que el propio Otomo dio el visto bueno al proyecto y fue el que seleccionó al colorista ,siendo el elegido Steve Oliff. Después ,en los primeros números le mandaba unos sistemas de coloreado que rápidamente abandonó ya que Oliff y el coincidían en su gusto por el color ,aunque esta información no es muy fiable). Akira fue recopilada en 6 tomos de 350 páginas cada uno totalizando un total de 2100 páginas (aunque si buscais mas información sobre Akira ya hay un artículo dedicado a esta EXCELENTE serie en esta revista o fanzine segun se mire). En el 87, se estrenaba su primera película de animación ,la superproducción "**Akira**" siendo la película más cara de la historia de la animacion japonesa (si la memoria no me falla alrededor de los 700 millones de pesetas) y que realmente supo estar a la altura de las circunstancias. Hecho conocido por todos los seguidores de Otomo debe ser que Akira, el manga, se terminó de publicar después de que se estrenara la película. Al año siguiente realizó la primera y la última sección de la película "**Carnaval de Robots**" (ambas películas han sido publicadas en video en España). Lo que no se exactamente es si colocar antes o después **Roujin Z** de **World Apartament Horror!**. La primera es una película que se dedica a contar la relación entre un paciente de un hospital anciano (el paciente) y su enfermera, y de como se prueba el prototipo de cama Roujin Z. El segundo es una película de imagen real que rodó Otomo y de la que supongo que tendréis su adaptación al manga de la mano de **Planeta-deAgostini**. Su última serie de manga (tan solo al guion) es **Legend of Mother Sarah** y de la que no os contaré mucho ya que **Norma** parece que la va a publicar pronto en España. Y así me despido d e vosotros hasta un pronto artículo con el cual me volvereis a llamar...

PESAO S.L. (A division of Bidal Samsung Fanzines)



MI IDOLO: Seru (CELULA)

Cuando la perfección existe (y no lo digo por mi)

Ya en el número 2 de nuestro fanzine serie roja os comentaba de qué iba esta nueva sección, pero os lo comentaré de nuevo para los que nos lean por primera vez. "Mi Idolo" es una sección en la que cada uno de nosotros, lectores o redactores, podemos defender a nuestro personaje preferido, exponiendo los hechos por lo que debemos hacer creer a los demás que el nuestro es el mejor de los personajes jamás diseñado por mano humana. Leed con atención y ya me direis en el próximo número.

Cuando Toriyama ideó la saga del "Future Shock" dificilmente llegaría a imaginar que crearía a un personaje tan digno de respeto como pueda ser Seru. Cuando Seru apareció por primera vez lo hizo a lo grande, sin detenerse ante nada, ya que sabía que pocos podrían con él. Tetrico y verdoso. Infundia terror por donde pasaba, absorvía a los que encontraba para ser aún más fuerte de lo que ya era, esquivando el auténtico peligro hasta el momento de poder absorver a los conejos de indias de la saga: A 17 y A 18.



Muchos piensan que en su primera forma era feo, pero digo yo que más clase tiene un saltamontes que un guisante con antenas, un calvo con tres ojos, un pupas sin nariz, un cobarde cicatrizado posiblemente por sus propios ataques, un llorón superguerrero, un fanfarrón que se lo cree, un niño de papá futurista, etc, etc.

Para que Piccolo pudiese hacer algo ante Seru tuvo que unirse al todopoderoso, y ni tan siquiera (He ahí la fuerza del poderoso "Namek"). Así pues, descartamos como más fuertes que Seru (en el momento que tenía su forma orginal, ¡ojo!) a: Kuririn, Ten Shin Han, Chaoz, Yamucha, Piccolo, A17, A18, A19, A20 y Gohan (que no era más que un simple Saiyaman). Eso sólo en el 1ª estado. Luego absorvió al fanfarrón A17, aumentando de fuerza hasta poder eliminar al repetido Songokuh y el pobre Tranks (que es buen muchacho, pero también algo pijo). En fín, que si se lo hubiese planteado en serio habría acabado con todos los de la serie en menos de un pimiento. Con todos menos con Vejeeta, que había subido de nivel y que podría haberle destruido ¿Por qué no lo hizo? Pues porque Vejeeta, al igual que todos los puros Saiyanos, tienen la costumbre de dar una oportunidad a los menos poderosos que en un futuro pueden alcanzar un más alto nivel (¿recordais cuando Gokuh dejo escapar a Vejeeta de la Tierra? Ese es el orgullo del Saiyano). Y ese orgullo le llevó a la perdición, porque después de que Seru alcanzara la perfección absorviendo al A18, poco había que hacer.

¿Quién podia con tan maravilloso ser? La inteligencia de Dios le llegaba por los tobillos, la rapidez de "SuperVejeeta" era comparable con un caracol, y la fuerza de ese Gohan que tantos adoran en el estado del supraguerrero no era tan siquiera como la suya. Recordad que para que Gohan acabase con Seru hizo falta la ayuda de Vejeeta, lo que aparta a Gohan de ser mejor que él. ¿Y cómo llegó a hacer algo Vejeeta a Perfect Seru? Pues habiendo alcanzado el siguiente nivel de Superguerrero tras dejarle éste escapar.

La perfección tuvo un sólo fallo, causado por la mala aportación genética de los guerreros del espacio, y era tener el mismo estupido orgullo que un Saiyano. Por lo demás, todo perfecto. Y quien pueda, que me demuestre lo contrario (que ya le daré yo una buena paliza...).

Sergio Herrera

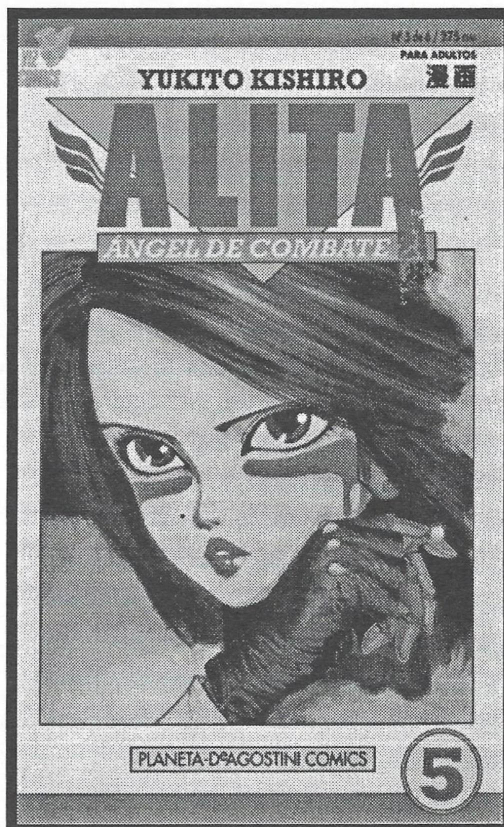
GUNM

GUN'S DREAM



En 1992 **Yukito Kishiro** creó un manga para la revista quincenal **Bussiness Jump** (leido Bisnes Yamp) de la **Shueisha**. Originalmente éste se llamó **Gunm** (que es una abreviatura de**Gun's Dream** ("El sueño del Arma") pero luego la rebautizaron en los Estados Unidos por **Alita, Battle Angel**. Asi en Japón el nombre de la protagonista era **Gally** y en los EE.UU. se lo canbiaron por el de **Alita**. Aunque recientemente ha salido un sello para publicar las series de mayor éxito de esta revista, bajo el nombre de **Bussiness Jump Video**, los dos OAVs de Alita se publicaron antes, para ser exactos en Julio y Agosto del 93. Mientras que el sello se ha iniciado hara un par de meses publicando otra de las series mas punteras de Bussiness Jump,**Natsuki Crisis**, sobre dos expertas en artes marciales. Sin mas preambulos pasamos a hablar sobre el manga de Alita.

EL MANGA: Nos hallamos en el patio de los desperdicios, un lugar donde solo viven los desechos de la sociedad mientras que en el cielo ven la esperanza de **Tiphares**, una gigantesca ciudad flotante donde está lo mejor de la sociedad. Nos encontramos con**Daisuke Ido**, un mecanico reparador de cyborgs y androides que busca en en el basurero alguna pieza que pueda volver a ser utilizada, cuando descubre entre los restos una cabeza aun viva de una cyborg. Más tarde, en su taller, la vuelve a conectar, para descubrir junto a su amigo **Gonzu** (el dueño de un pequeño restaurante y un viejo con algo de mala leche), que ha perdido la memoria. A la chica le pone el nombre de Alita (el nombre del perro muerto de Ido) y comienza a reconstruirla. Al principio comenzamos por creer que Daisuke es un asesino, pero mas tarde averiguamos que solo se trata de un**cazador-guerrero**,que no es ni mas ni menos que un simple mercenario que trabaja para la factoria 33, una empresa que controla al mundo y que paga por atrapar a los criminales. Alita descubre que tiene aptitudes para el combate cuando salva a la vida a Daisuke de una mujer mutante, que era la autentica asesina cuando le aplasta la cabeza contra la pared gracias al **Panzer Kunst**. Entonces se hace cazador-guerrero, mientras en un mercado dos personajes comienzan a sembrar el caos cuando comienzan a matar a la gente para robarle el cerebro, que contiene **endorfina** y que es un poderoso calmante. Despues Daisuke caza a uno de los dos, mientras que Alita va hacia el grande, que se llama **Makaku**, y



Portada de la edición española del manga "**Alita**".

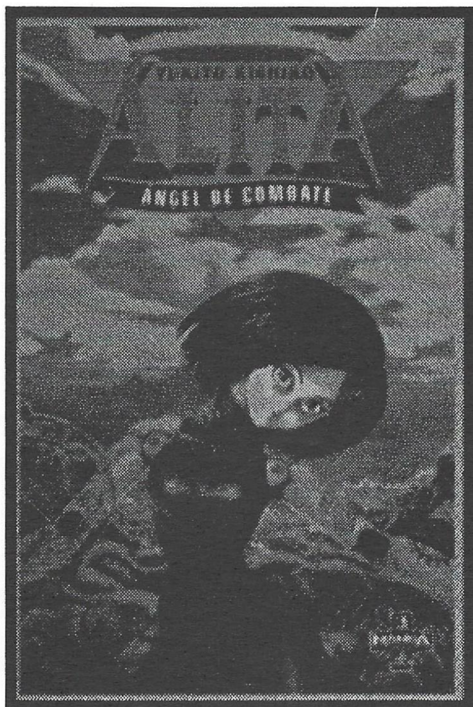
comienzan a pelear. Alita comienza bien el combate y le destroza un brazo, pero Makaku reacciona y la destroza quedando sólo utilizable la parte del tronco con la que Alita vuelve a atacar clavandole el brazo en el ojo y empezando a girar hasta que se parte y es cuando llega Daisuke justo antes de que Makaku le reviente la cabeza y devore su cerebro. Daisuke consigue destrozar el resto del cuerpo. Los dos, Alita y Makaku, consiguen cuerpos nuevos superpoderosos y que realmente son especteculares. Alita consigue el cuerpo de un «furioso» un antiguo robot con capacidad para fabricar plasma, campos magnéticos y otras virguerias por el estilo. Makaku consigue el cuerpo del campeón mundial de lucha (y no es **Mr.Satán**) con un mega-arma conocida como el **cuchillo demoledor** y que consiste en una serie de cuchillas unidas que forman los dedos capaces de salir a la velocidad del sonido, pudiendo ser redirigidas mientras vuelan y que regresando a su punto de origen. Asi con los cuerpos nuevos Alita y Makaku se disponen a pelear a muerte.



El estilo del manga es bueno y su detallismo es muchas veces apabullante, como las sombras y casi todos los diseños de cyborgs estan muy bien, excepto a algunos de los tipos que quedan despues de que Alita patee a los cazadores guerreros fuera del bar Kansas, literalmente. Todo es espectacular y el único defecto que le ha sacado el dire es que en un principio era muy americana en su grafismo (y que se le nota la influencia al dibujante de la cultura europea y la americana, como que el personaje de Daisuke tenga un aire a lo **Moebius**, que Makaku parezca un personaje de **Slaine**, o que aparezcan robots como los de **Perdidos en el Espacio** por los fondos), cosa que en Japón ya ha solucionado el autor siguiendo un estilo más «japonés». El mayor defecto que tiene la edición española es que en el primer número se ve la siguiente pagina sin ponerla al trasluz, o también que sólo pongan ilustraciones del interior coloreadas para las portadas, aunque se hayan disculpado al no poder encontrar las ilustraciones originales. El manga sigue en Japón y hace poco salió el sexto tomo. Es muy recomendable conseguir este manga que es sobradamente espectacular para cualquiera (una pregunta a **Planeta-Agostini** ¿Por qué pusisteis en la contraportada del numero 5 un anuncio de 3x3 Ojos cuando en todos los otros números habiais puesto la misma imagen de **Alita**?)

EL ANIME: Primero vamos a comentar el argumento que ya comentaremos despues las diferencias de ambas: Mientras el cyber-reparador Ido (Aqui no lo llaman Daisuke) deambula por el vertedero encuentra la cabeza de una cyborg. Más tarde en su taller descubre junto a su amigo Gonzu que ha perdido la memoria. Entonces Alita ya aparece con su nuevo cuerpo ayudando a Ido en lo que puede cuando aparece **Yugo** diciendole que su motor eólico no funciona y que tendrá que arreglarlo. Más tarde Alita se presenta a Yugo y los dos se van a un lugar que quiere ensearle Yugo (y no es un sucio motel donde van las parejas a...). Mientras salen se encuentran con una mujer que va en direccion al taller de Ido. Alita y Yugo van a un tejado y alli le explica que su sueño es ir a **Zarem** (**Tiphares**). Ido habla mientras tanto con **Chiren**, quien quiere volver a Zarem lo antes posible y le pregunta si la va a ayudar. Ido le responde que no. Más tarde Alita sigue a Ido y se encuentra con un par de devora-cerebros. Ido se pelea con uno y consigue cortarle un brazo, pero éste le clava un cuchillo. Alita aparece y le destroza la cabeza. Entonces el otro se quita la capa y lanza contra una pared a Ido. Alita le corta un brazo y **Guryushika** cae. Más tarde éste aparece en la casa de Chiren y ella decide reparlo. Alita se hace cazadora guerrero en contra de lo que queria Ido, aunque finalmente lo acepta. Entonces van hacia el bar Kansas para que Alita conozca a más cazadores guerreros, cuando fuera les están esperando Chiren y Guryushika. El combate no tardará mucho en comenzar...

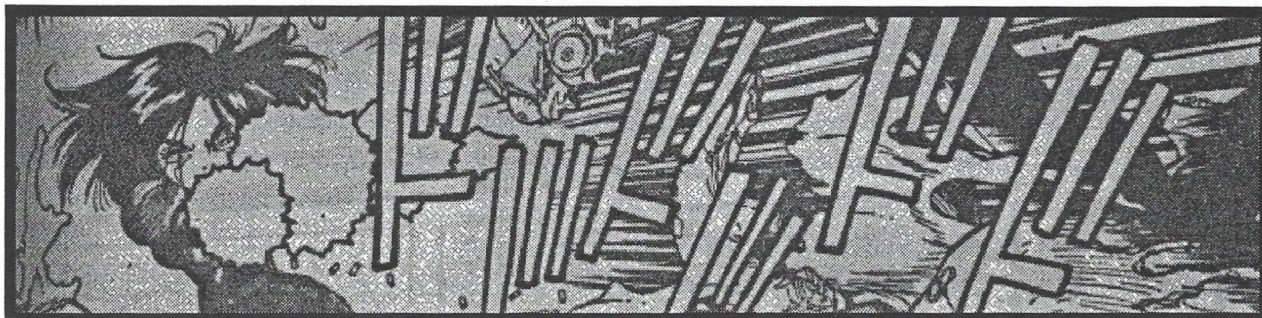
¿Habeis notado alguna diferencia con el manga? La animación es muy buena, de lo mejor que se ha publicado. El guión del primer OAV está basado en el manga, algo alterado todo hay que decirlo, y el segundo es una historia propia para ese OAV. El primer OAV está bastante bien en los dos aspectos, excepto que hay



unos momentos en los que la animación baja como en la escena del combate con Guryushika. En el segundo OAV la animación es un pelín más floja y los fallos son más perceptibles. La historia del segundo OAV es bastante floja y con un desarrollo muy visto (se ve el final seis o siete minutos antes). Un punto a su favor es que introduce algo de ecologia y también el romance entre Yugo y Alita (¡Va! Pero si se sabia que no iba a durar!). El doblaje no es de lo mejor y la verdad es que te puedes cachondear de muchas cosas (empezando por la voz de Alita (la misma que la de la cria del Puño...) o la voz de Yugo (inolvidable su grito de muerte o aun peor es el grito de ¡Mentira!). También podemos encontrarnos con el flashback más inútil de la historia ya que no viene a cuento de nada y lo que trataba de desvelar no lo desvela al final. Lo peor es que es una versión muy ligth del manga con casi ninguna violencia o efecto realmente asqueroso (yo casi lloraba cuando destripaban a un perro a base de cuchillo demoledor) sino que prefieren dejar casi todo lo que pudiera ser fuerte a la imaginación del espectador. También creía que iba a ser lo mismo como cuando se veía tapado el pecho de Alita, pero van y despues ponen a Chiren en bolas cada dos minutos. En conjunto, podría haber dado mas de si, tanto en ambientación como en combates, guiones etc. Vale la pena tenerla (mejor que **Dominion** está).

DIFERENCIAS ENTRE EL MANGA Y EL ANIME: No tardamos múcho en comenzar a notar las diferencias entre el manga y el anime. La primera es que han cambiado algo la imagen de los personajes para llamarlo de algún modo «japonizarlos». Aun así, la animación está muy bien e incluso algunas imágenes parecen calcadas del manga. Pronto empezamos a sentir otras diferencias mayores que la del grafismo. Primero aparece un personaje, que ni por asomo sale en el manga original llamado Yugo. Después, cuando Alita ya tiene un cuerpo, es el del «furioso» y toda la trama de que Daisuke podria ser un asesino, desaparece en su aspecto mas sesero del manga que es cuando van apareciendo las partes de las asesinadas en el cuerpo de Alita. Y también han variado las alturas. Aunque en el manga nunca lo hagan; Alita y Daisuke no tendrían tanta diferencia de altura y Alita le llegaria más o menos a la altura del pecho o como mucho a la de los hombros, pero en la serie los ponen de una manera... En la serie jamás podrían mantener una conversación cara a cara, sino una conversacion cara a cintura (y no es ninguna broma). No tardamos en notar otro nuevo personaje, Chiren. También nos desvelan muy rapido que Daisuke es de Zalem, que también es otra diferencia ya que en el manga se le llama Tiphares. También cambian a Makaku por Guryshika. También han cambiado al campeón **Kinuba** por otro. El tipo que acompañaba a Makaku muere de manera diferente, la evolución de la personalidad de Alita tambien es diferente, no hay pelea en el bar Kansas, el anime es tan ligth que no son tan destructivos como en el manga en el que se ponian a pelear en cualquier sitio y ahí buscan un lugar apartado (como en **Dragon Ball**). Y así nos tiraríamos horas... Lo mejor es que ambas están muy bien y que valen la pena tenerlas. Creo que no esta mal para no haber comentado mucho más del principio de la serie ni contaros nada de lo último que estaba pasando en Japón, como que se está enfrentando contra el tipo que creó el cuerpo de gusano de Makaku. Si te ha gustado la musica de los OAVs (que parece algo así como la de **Akira**) la podeis encontrar en dos C.D.s diferentes. Alita deberia estar entre tus colecciones favoritas, ya sea por su detallista dibujo, su guión o por su magnifica animación (seguire repitiéndolo, de lo mejor que se ha publicado en España) y yo seguiré haciendo estos articulos tan cutres y repetitivos para que sigais llamandome...

PESAO S.L (A division of Bidal Samsung Fanzines)

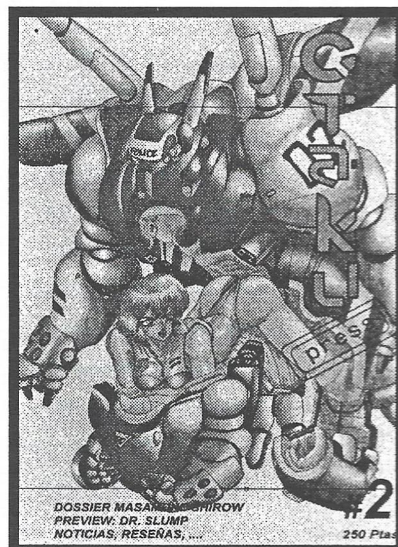


MANGANIMEMANIACOS-POWER

Debido a la gran cantidad de tiempo que hemos estado sin publicar esta sección (al igual que el resto del fanzine) se nos han acumulado los fanzines, así que hay para rato.

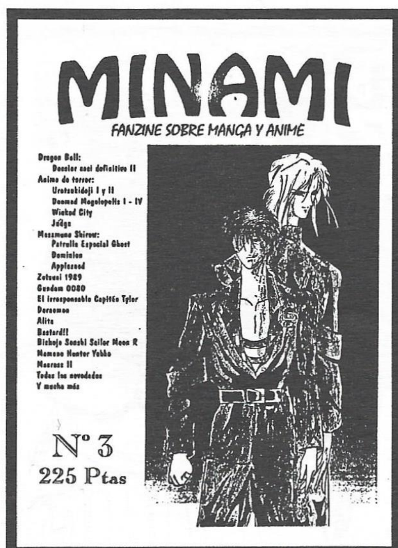
MINAMI: Para empezar, nada mejor que reseñaros este fantástico fanzine, mejor dicho, estos tres primeros números de un fanzine que con algún tiempo ya a sus espaldas busca dar el gran salto. Minami es descendiente del clásico **Manganime de Oscar Valiente**, y la verdad es que el número 1 salió algo "calcado" a Manganime. Artículos sobre Bola de Dan, Dragon Ball, Technopolice, Maison Ikkoku, Robotech, Appleseed, Dragon Quest, Dirty Pair, City Hunter, Saint Seiya, Touch, Mazinger Z, Campeones, Shulato, Drunken Fist, y secciones típicas del fanzine. Los números 2 y 3 están bastante mejor, aunque no cuentan con una impresión de fotocopiadora en condiciones y gran cantidad de las imágenes pierden calidad hasta llegar casi a no distinguirse su contenido. Contenido nº2: Dragon Ball, Área 88, Pesadillas, Leda, Pandora, El puño de la Estrella del Norte, Ranma 1/2, Consolas, Dragon Ball Z2, Pretty Soldier Sailor Moon y secciones muy variadas. El nº 3 habla de: Dragon Ball, Nausicaä del Valle del Viento, Gundam 0080, Anime de Terror, Bishojo Senshi Sailor Moon R, Alita, Captain Tylor, Zetsuai 1989, Mamono Hunter Yohko, Macross II, Masamune Shirow, Bastard!!, Doraemon, Consolas y otras secciones del fanzine. El precio de estos fanzines es de 200 pts, salvo el nº3, que cuesta 225. 48 páginas a tamaño folio. Para cualquier consulta o petición de este fanzine, debeis escribir a una de estas dos direcciones: A) Si sois de Madrid: **Lázaro Luis Muñoz Muñoz**. (CMU Juan Luis Vives) Francisco Suárez, 7. 28036 MADRID. B) Si sois de cualquier otra parte de España y escribís en un período de vacaciones largo: **Lázaro Luis Muñoz Muñoz**. Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE. 02002 ALBACETE.

OTAKU PRESS: Hace ya algún tiempo que apareció este fanzine, que debido a problemas de imprenta no ha pasado del número 2. En la actualidad, **Jorge Riera**, uno de los antiguos miembros del fanzine, ha cogido las riendas y está llevando a buen puerto el número 3 con una nueva presentación, y mientras nos llega os comento el último número aparecido. Otaku Press tiene una maquetación que es distinta a la que estamos tan acostumbrados a ver y usar por nuestros fanzines, está realmente bien. Las portadas han sido dibujadas por **Javier Sanchez** (el autor del cómic de estilo manga "**Sueños**", próximamente publicado por **Ediciones B**), pero hay que reconocer que aún le quedaba mucho por aprender. Los artículos han sido rechazados por gran cantidad de gente dado que las críticas que hacen a las series de manga y anime son realmente eso, críticas, y algunas



veces ponen por los suelos obras como "Dragon Ball" o "Saint Seiya". Hay que pensar que este es solo un punto de vista como otro cualquiera, nada más que eso, no por eso el fanzine es malo (como muchos piensan). El nº 2 contiene artículos sobre: Dr. Slump, Masamune Shirow (al cual está dedicado el número) y Animeland (entrevista), reseñas de muchísimas series con pequeños comentarios y cómics de estilo japonés. El precio es de 250 pts, con portada a color y a tamaño A4. Para pedir información, escribid a: **Libreria Imágenes**. Pelayo, 14. 46007 Valencia.

JAMAZINE: Éste es un fanzine Barcelonés del que sólo me consta la aparición de 1 número (con bastante





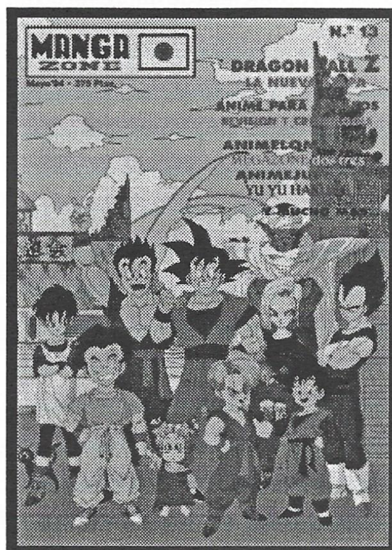




tiempo ya). Es uno de estos fanzines que te acribillan a base de artículos y más artículos interesantísimos y bien redactados. Fijaos cómo será este número 1 que en 52 páginas, con un precio de 325 y en A4 hablan de: Macross (dossier informativo + entrevista a Carl Macek, su productor ejecutivo), Musashi, el camino del Samurai, Hayao Miyazaki (otro dossier), Saint Seiya, Video Girl Aï, Shurato, El arte del Rol (relación entre Rol y Mangas), y por último Sección de videojuegos de manga y anime (otro puñado de páginas). En caso de que siga vivo, podeis escribirles a: Jamazine. Apartado de Correos 36090. 08080 Barcelona.

MANGAKA: Hecho por la libreria madrileña **Akira Cómics**, Mangaka es un fanzine sobre cómic y rol con mucha, mucha influencia de manga. Entre sus páginas encontramos muchísimas reseñas de series de manga, anime y O.A.V.s, así como lecciones para aprender a leer japonés, un coleccionable de Dragon Ball con páginas del manga original, una crónica sobre el pasado Salón del Cómic, un comentario sobre el diseño de personajes de Record of Lodoss War, como jugar al Dragon Ball Z2, y a partir de aquí secciones varias de rol. El número que os he comentado es el 3, tiene tamaño A4, 36 páginas e impresión por fotocopiadora. Para información escribid a: **Librería Akira Cómics**. Ginzo de Limia 32. 28029 Madrid.

MANGAZONE: ¡Tranquilos! ¡Tranquilos! ¡Que no voy a comentaros todos los Mangazone hasta la fecha! ya se que Mangazone es de sobra conocido, pero aun así voy a comentaros el último número llegado a mis manos al escribir estas líneas (usease, el 13). Apareció para el Salón del Cómic, tiene 52 páginas repletas hasta estallar de artículos 100 % informativos y consta de, a mi parecer, la mejor impresión (por el momento) dentro de los fanzines de manga y anime. Este número recalca Dragon Ball, poniendonos al dia de todo lo relacionado con Gokuh hasta la fecha en que apareció. Además de Dragon Ball, Mangazone Nº13 comentan el anime poara adultos (buen y gran dossier), un video juego de Yu Yu Hakucho (el 1º de SuperNES), algunas bandas sonoras en la sección AniMelomanías, un comentario de la obra de Akemi Takada, un vistazo a la edición de los dos últimos O.A.V.s de



Dragon Ball Z de Anime Video así como de Ultimate Teacher y Judge de Manga Video. Después tenemos el Taller de Animación y... ¡Ya está!. Curiosamente, Mangazone ha incluido el poster central a color (sí, sí, esos dibujos hechos por ellos). **Mangazone**. Músico Barbieri 5, 21. 46018 Valencia

BAN ZAI!: Tres palabras para definir este fanzine: Caotico, divertido, barato. He aquí un mini fanzine hecho en Cordoba, con 12 páginas en tamaño cuartilla por tan sólo ¡25 PESETAS!. Está muy guapo, y en su número 2, que es el único que ha llegado a mis ambiciosas manos, hablan de Dominion, Devil Hunter Yohko y Johnny y sus amigos. Para pedidos, escribid a: **Alejandro Muñoz**. Santo Domingo Savio 5, 2-3. 14002. Cordoba.

JAPAN CLUB: Creí que nunca haría esto, pero les he dejado el final por dos razones: la primera es que si a alguien no le interesa esta sección y se la empieza a leer, al no llegar hasta el final nunca sabrá de su existencia; la segunda es que para el final dejo siempre los fanzines de los que no tengo portada, y aunque de este tengo 4, no las pongo. ¿Por qué? Pues por lo que ahora os explico. Japan Club es el peor fanzine sobre manga y anime que se ha hecho hasta ahora. Su precio es de 25 pts y, si no recuerdo mal (no tengo ganas ni de verlo) tiene 12 páginas a cuartilla. Y vosotros direis *"¡Será posible!¿Cómo puede poner verde a otro fanzine así como así?"*. ¿Qué pensariais si de pronto veis un fanzine que tiene un contenido en imágenes y texto igual que el vuestro? Pues resulta que los números 1 a 3 son el fanzine **Tsuzuku** nº1 fotocopiado y pegado a lo cutre (ni tan siquiera han retocado los encabezamientos de las imágenes). Además, para el número han comentado los O.A.V.s de Dragon Ball Z nuevos, cogiendo la información del ya citado Tsuzuku y del **Video Game Japan Anime Fancine** nº1. Por si fuese poco, el señor "Goten" (editor, por llamarlo así, de esta basura) me ha copiado hasta los párrafos con toques de humor que coloco al final de los copyrights. Y en su fanzine se puede leer "No a la piratería". En fin, lógicamente no pongo su dirección para que se muera de asco con su "fanzine de manga". ¡Ah! Es de Córdoba. Ahí queda eso.

Sergio Herrera



NO COMMENT

Izqda: suplemento televisivo de **el País**. 1ª debajo: **TeleProgramma**. 2ª debajo: **Teleindiscreta**.



RANMA Historias y aventuras de Ranma Saotoma, una joven deportista que viaja con su padre a China para aprender milenarias artes marciales que enseñan los sabios de un monasterio. Al llegar a su destino encuentran una fuente que transforma a todo aquel que beba su agua.

Los japoneses impiden a sus hijos ver "La bola del dragón"

Los niños japoneses no ven dibujos violentos. La producción animada con estos contenidos sólo se dedica a la exportación. Además, la popular serie *La bola del dragón*, que emiten nuestras TV autonómicas se transmite de madrugada en Japón, porque se considera una serie para adultos. Los dibujos nipones deben pasar antes de emitirse el control de un severo comité, que sólo admite valores ecológicos sociales y de educación para la paz.



UJOS ANIMADOS DE ESTE VERANO

nunca consiguen su objetivo.

Y hablando de grupos, uno de los más divertidos es el que forman los componentes de **« CLUB DISNEY»**. Con ellos tendrás acceso a la magia de los dibujos Disney, desde los dibujos clásicos, que siempre es grato recordar, hasta las aventuras más modernas realizadas por la factoría de la imaginación y los sueños ubicada en Estados Unidos.

Pero si lo que te gusta son los dibujos modernos, con imágenes trepidantes, viajes cósmicos y mucha mucha acción, entonces lo tuyo son los dibujos animados japoneses. Desde los poderosos **«MOTORATONES DE MARTE»** hasta la bellísima princesa de **«SAILOR MOON»**, pasando por el siempre simpático y avispado **«DORAEMON, EL GATO CÓSMICO»**, tienes un amplio repertorio donde escoger, según tus gustos.

Aunque quizá lo que quieras sea ver una bonita historia donde los animales son los auténticos protagonistas, en ese caso no lo dudes, tu héroe es **«TAO TAO»** el oso panda que, siempre ayudado por sus amigos, intenta solventar los muchos problemas que surgen en el bosque. Claro que quizá los más apropiado para estas fechas sea **«DELFY Y SUS AMIGOS»**, sobre todo si te gusta el mar. Aunque la vida de Delfy no es tan placentera como cabría esperar de alguién que vive en el océano, los problemas que le ocasionan los hombres y otros animales marinos complican mucho su vida y la de sus amigos.

Y para problemas problemas, los que se le plantean a **«ALBERT EL 5º MOSQUETERO»**, que no sólo debe ayudar a su querida reina y a los miembros de la corte francesa, sino a sus amigos, los otros cuatro mosqueteros, que son los que, injustamente, se llevaron la fama para la posteridad. Pero Albert no se desanima fácilmente y siempre está dispuesto a deshacer entuertos, sean del tamaño que sean.

Y desde luego en entuertos y meteduras de pata, eso sí caseras, no hay mejores especialistas que **«LOS PICAPIEDRA»**, sobre todo Pedro, aunque en dura competencia con su inseparable amigo Pablo. Menos mal que la inteligente Wilma y su inocente vecina Betty, consiguen remediar las muchas trastadas que sus torpes esposos cometen. Además este verano podréis disfrutar de «Los Picapiedra» por partida doble, ya que este mes de julio se estrena la película que protagoniza John Godman, al que conocéis de la serie «Roseanne», y que está batiendo records de taquilla en Estados Unidos.



LOS PICAPIEDRA

CLUB DE FANS RUMIKO TAKAHASHI



¡Tachaaaaaan! Aquí está por fin el club de fans que todos esperabais, el Club de Fans Rumiko Takahashi. Este club, muy distante de la idea que se tiene por otros fanzines, acogerá todos aquellos comentarios y artículos que vosotros, los lectores, nos mandeis, artículos que serán siempre publicados junto a los dibujos y otros artilugios que se os ocurran. Cuando no tengamos artículos vuestros ni nada que poner, entonces haremos nosotros. De entrada tenemos varias cosas hechas, pero todo poco a poco. Cierto es que en la mayoria de las ocasiones el tema del que hablar será Ranma ½, por ser la obra de más actualidad de esta sin par mangaka, pero no será la única.

Para la presentación habiamos pensado en un principio comentar los fallos que tanto Planeta-deAgostini como Anime Video habian cometido al traducir los OAVs y el manga de Ranma ½, pero pensamos que seria demasiado duro afrontar tantas meteduras de pata como han cometido así, de entrada. Finalmente hemos decidido comentaros los dos films que, suponemos, no acarreará tantos disgustos a los seguidores de este hermafrodita.

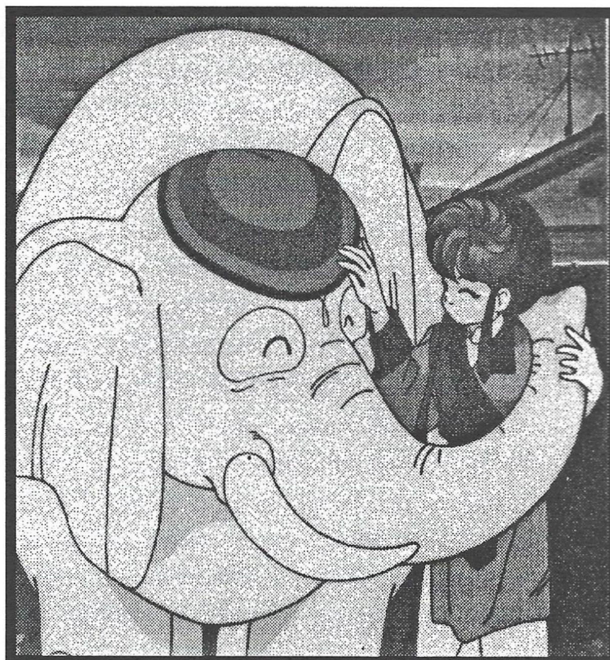
CHYUGOKU NEKONRON DAIKESSEN ! OKITE YABURI NO GEKITOHEN ! (¡LA GRAN BATALLA DE NEKONRON EN CHINA! ¡COMBATE CONTRA LA TRADICIÓN!)



Aunque el titulo sólo ya cuenta de por si casi todo el film, voy a haceros un resumen algo más detallado de éste. Años atras del inicio de la aventura, Happosai robó la mitad de un pergamino durante su paso por China. Dicho pergamino pertenecia a los "Shichifukudojin", los 7 dioses de las artes marciales. El poseedor de la otra mitad es Kirin, el señor de los susodichos, el cual sólo se enamorará de la feliz poseedora de la mitad del pergamino robado por Happosai. Poco después, el viejo maestro cambiará el pergamino a la abuela de una chica llamada Raichi por algo de comida.

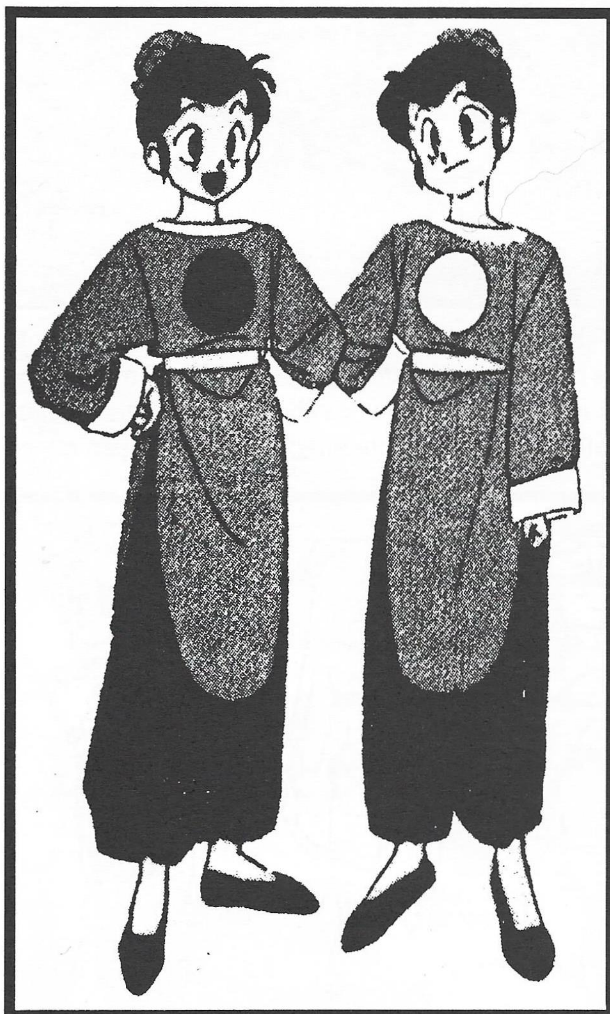
Años más tarde, Raichi va a Japón en busca de Happosai acompañada de un elefante ESPECIALISTA EN ARTES MARCIALES (!?) llamado Jasmin, que comienza a golpear al infeliz anciano (tanto odio le habra transmitido Raichi?). El motivo de tan "agradable" visita es el ejecutar la devolución del pergamino a Happosai, viendo que éste sólo le habia traido desgracias (el que tu familia muera quemada en un incendio, y luego ser secuestrada por unos piratas no es precisamente

signo de fortuna) en vez de beneficiarle como se creia. Raichi se dispone a devolver el pergamino a Happosai cuando por motivos del destino cae en manos de Akane, dando la casualidad de que en ese momento aparece Kirin, quien cae rendido a los pies de la misma (poseedora de la mitad del pergamino) y luego se la lleva en su barco volador (he de decir que toda esta escena se desarrolla en el patio de los Tendo). Tras recuperarse de el susto, Ranma, Genma, Shampou, Moouse, Tatewaki, Soun, Happosai, Raichi y Jasmin cruzan el mar que separa Japón y China en una valsa improvisada. A la llegada al castillo de "Nekoron" les esperan 6 guerreros que custodian la entrada de 5 palacios ante todo aquel que quiera impedir que la boda entre Kirin y Akane se celebre. Los nombres de los guerreros son: los gemelos Daikokusei y Daihakusei, Ebiten, Bishamounten, Muu y Monron (esta última una chica).



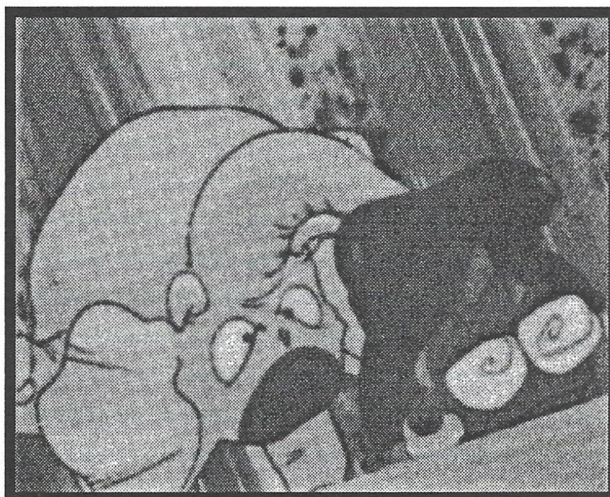
Jasmin y Raichi, una pareja de lo más lindo.

Gracias al compañerismo que demuestra toda la pandilla, Ranma junto a Raichi llegan frente a Kirin... y no os cuento el final para no fastidiaros la historia a la espera de que Anime Video la doble (esperemos que decentemente) al español (de momento ya está en Estados Unidos gracias a Viz Video).



Los gemelos Daikokusei y Daihakusei. ¿Verdad que son un puntazo? Lo digo por el dibujo de la ropa.

Este film está considerado por muchos como una parodia de "Saint Seiya" (o si no, me decis a qué os suena todo eso de los guardianes custodiando unos palacios) con algunas dosis de "Minister Ajikko" (emitida en TV3 bajo el nombre de "El gran Suixi"). La pelicula apareció el 2 de noviembre de 1991 en las salas cinematograficas japonesas, y dura 66 minutos. Si habeis visto los O.A.V.s publicados por Anime Video, no os asusteis si os digo que la animación es bastante mejor.



Jasmin le muestra a Happy lo duro que puede llegar a ser el suelo cuando se enfada.

KESSEN TOGENKYO ! HANAYOMEWO TORIMODOSE ! (¡AL ATAQUE DEL MUNDO ENCANTADO! ¡RECOJED VUESTRAS ESPOSAS!)

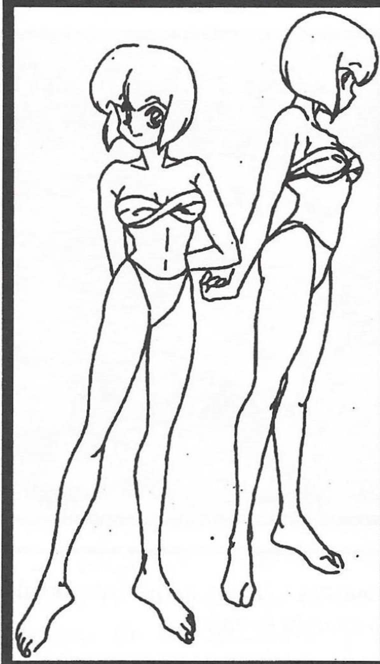


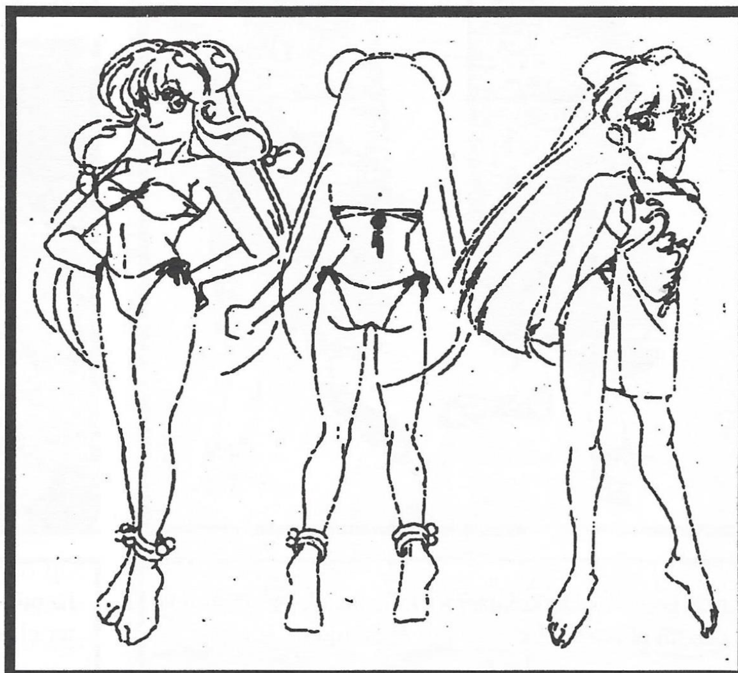
La nueva adquisición de Kunoh ha sido un barco velero, y para estrenarlo invita a Ranma chan y Akane a tomar unas largas vacaciones, momento que aprobecha el resto de la familia para autoinvitarse, al igual que Happosai, Colon, Shampou, Ukyö y Moouse (aparte de Sergio, no he visto personas con la cara tan dura).

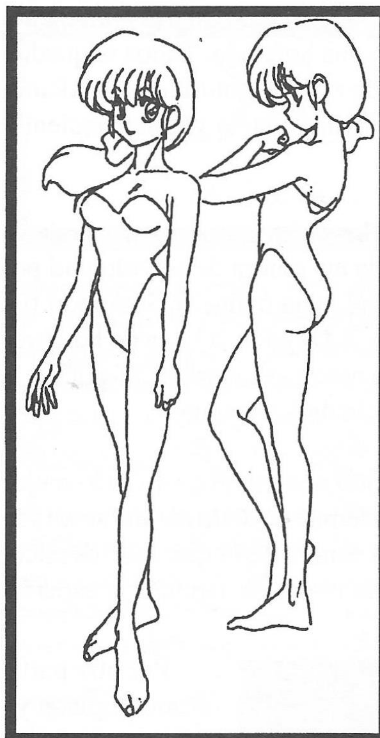
Todos están relajados en el barco tomando el sol, disfutando de la brisa marina, cuando la radio da un parte, y es que en breve se va a desatar una tormenta precisamente allí donde se encuentran. "No os preocupeis, este barco puede aguantar 100 tormentas como esta" dice Kunoh. Y de un plano de un barco nuevo pasa a un plano de un barco destrozado. Ahora todos se encuentran en una isla desierta divirtiendose (o trabajando). Ranma practica el surf, Genma y Soun juegan a ese extraño juego de tablero que aún no se qué es y que según los dobladores de la serie es un ajedrez, Ukyö y Shampou preparan la comida, Akane y Ryoga construllen una cabaña... hasta que Ranma comienza a molestar a Ryoga y este empieza a lanzarle "piedrecitas". Entre todo este alboroto aparece Happosei y le quita el sujetador a Ranma-chan, creando un caos aún mayor.

Y mientras todos se divierten, una estraña sombra se deliza bajo el suelo y Kasumi desaparece. ¡KASUMI! ¡KASUMI!, gritan todos intentando dar con ella. Durante la busqueda Ukyö, Shampou y Nabiki desaparecen igualmente. Todos se dan cuenta de que el secuestrador sólo se lleva mujeres, asi que ponen a Ranma-chan de cebo con una tetera de agua caliente encima. El enemigo no se hace esperar, y en

Bocetos de las chicas para el film (¿verdad que son maravillosas?)







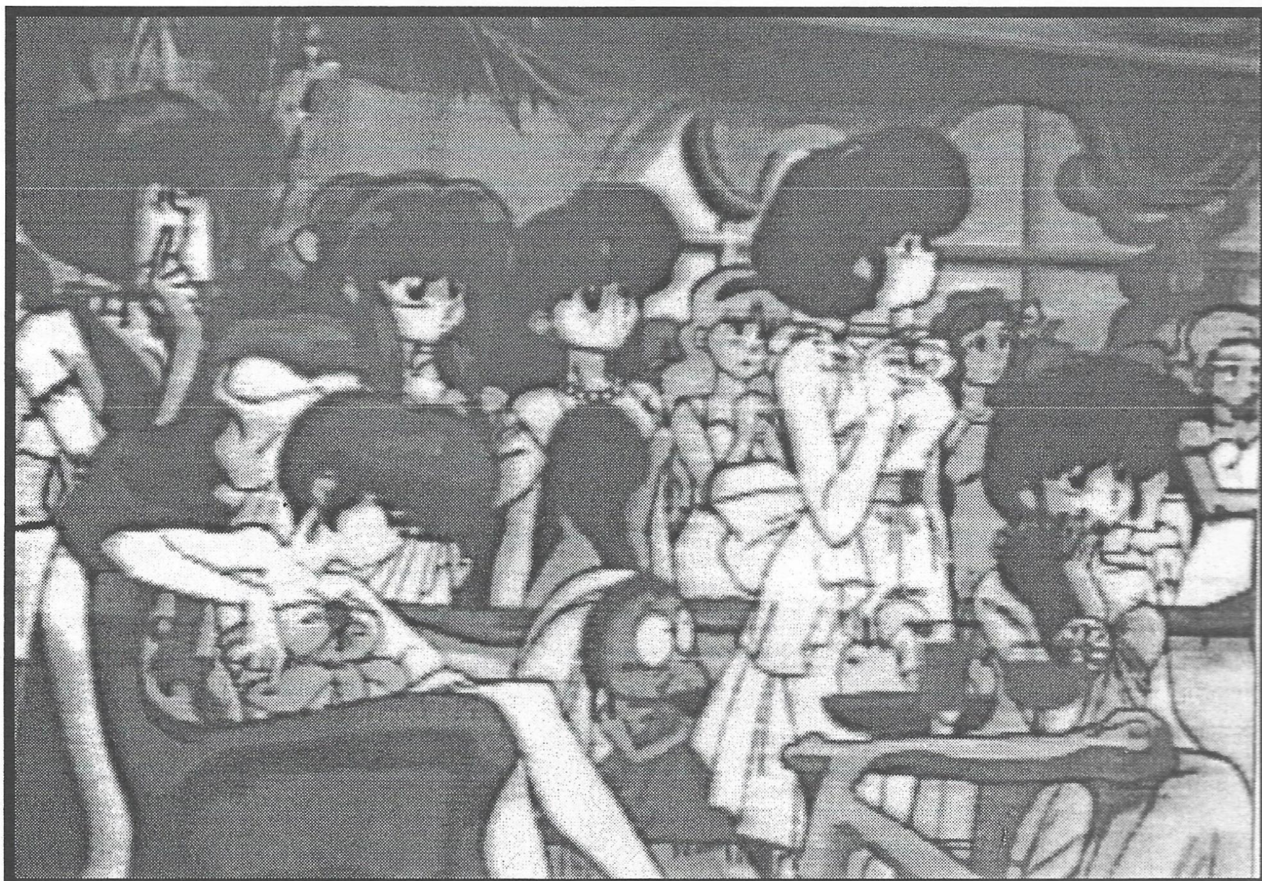
poco tiempo aparece una sombra que se dirige hacia Ranma. Tras algo de forcejeo y averiguar que la chica es en realidad un chico, el secuestrador, o mejor dicho secuestradores, dan la cara. Uno de ellos se presenta como el principe Thomas, y delante de todos descubre su pequeño secreto, un agua que transforma a todo lo que toca en hombre (hace la prueba con una langosta que pasaba por alli). Todos los que han sido afectados por la maldición de las fuentes piensan que esa seria la solución a su problema, pero sin darle tiempo a reaccionar el principe Tomas coje a Akane y se la lleva volando a otra isla cerca de la que se encuentran actualmente.

Gracias a la sutileza de Happosai, Ranma-chan



consigue entrar en la fortaleza donde se encuentra Akane. Tras pasar por el vestidor, Ranma queda totalmente irreconocible para quien no lo conozca bien. Por fin llega al lugar donde se encuentran Akane, Shampou, Ukyö, Nabiki, Kasumi y unas 500 chicas más. Todas ellas están preparadas para afrontar las pruebas de elección de esposa para Thomas, momento que Ranma aprobecha para quitarle el agua que lo transforme en chico.

Entre tanto, Genma, Soun y los demas entran haciendo el menos ruido posible hasta que por fin llegan a la camara donde se celebra el torneo. Todos

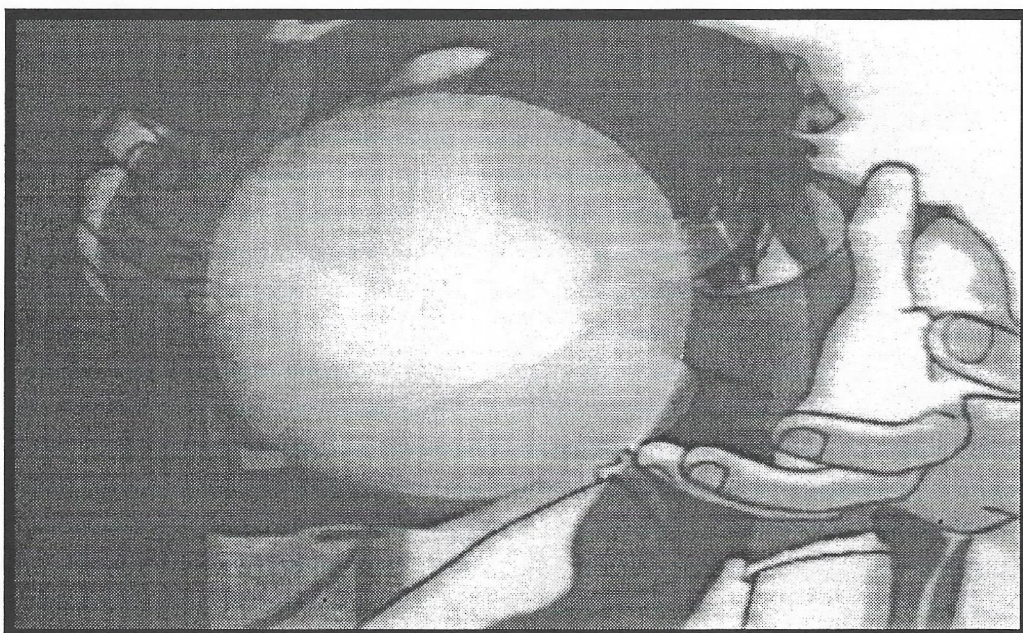


unen sus fuerzas en contra de los guardianes de Thomas mientras éste observa todo sentado tranquilamente hasta el momento en que Akane, harta de tanta comedia, se le acerca y le pega una bofetada. Todos se quedan con la boca abierta, hasta que por fin Thomas habla para decir que ya ha elegido esposa (naturalmente Akane) y que cada guardia puede elegir la chica que mas le guste, organizandose un gran revuelo y desapareciendo todos con las chicas en brazos.

Cada uno de los jovenes protagonistas sale corriendo detrás de una de las chicas para rescatarla de su secuestrador. Kunoh corre tras el secuestrador de Nabiki, que ha sido llevada en contra de su voluntad por un hombre-perro (o sea, un perro que fue transformado en humano gracias al agua magica). Shampou fue llevada por un hombre-pajaro, el cual es perseguido por el cegato de Moouse. A Ukyö se la lleva un hombre-mono, siendo esta vez Ryoga quien salga en su busqueda mientras los demás rescatan a Kasumi. Y por fin la lucha final entre Ranma y Thomas para salvar a Akane e intentar conseguir la dichosa agua.

Este film apareció en 1992, contando con un mallor detalle en la animación, y para mi gusto es lo mejor que se ha echo hasta ahora de Ranma. No paré de reir en ningun momento, además de disfrutar durante toda la pelicula viendo las chicas en bañador. Cuenta con una sensacional banda sonora de la que cabe destacar la canción "A Plece of Love". Os aconsejo que intentéis haceros con una copia en japonés o esperéis pacientemente su llegada a España, pacientemente, muy pacientemente.





Por otra parte, como algunos ya sabreis, en Japón acaba de aparecer el tercer film de Ranma, pero dado el poco tiempo que lleva en la calle, y para no quedarnos cortos en información, dejamos esta nueva producción para un próximo número.

Ya sabeis que este club está abierto a todos vosotros, así que no os olvideis mandar-nos dibujos, artículos, juegos o lo que se os ocurra (y os venga en gana). Nos vemos en el próximo número.

Rafael Fernandez



DRAGON BALL Z

Dioses, Demonios y Super Saiyanos.

Resumen de lo no publicado hasta la fecha: El pequeño **Tranks**, a causa de hacer trampas, gana la edición para niños del **Tenkaichi Budokai** (Gran Torneo de las Artes Marciales), y cuando **Gokuh** (que como sabeis, sigue muerto) y compañía se dirigen hacia el estadio para participar en el torneo de adultos, dos extraños personajes se cruzan en su camino. Ellos son **Kaio Shin** (un hombre pequeñito con los pelo en cresta, que resulta ser un poderoso nuevo Kaito), y **Kibit** (algo así como un viejo al servicio de Shin). Shin se presenta a Gokuh y momentos después comienza el torneo. **Piccolo**, que se ha inscrito bajo el nombre de **Ma Junior** (un nuevo intento de cambiarse de nombre ¿cuándo se dará cuenta de que nadie le hace ya caso?) se ha de enfrentar a Kaio Shin, pero al notar la tremenda fuerza de éste, antes de que dé comienzo el combate, abandona el ring. Le toca el turno a **Videl**, la hija de **Mr. Satán** (y "buena amiga" de **Songohan**), que pelea contra **Spopobitch**, un bruto que lleva una "**M**" marcada en la frente (símbolo de la raza de demonios del infierno de la oscuridad ("**Makai**")). Tras propinar una paliza Spopobitch a Videl (ante la cual se exalta Songohan, no pudiendo hacer nada para no revelar su identidad a Videl), ésta es indresada en un hospital, siendo curada instantáneamente por una habichuela mágica que le entrega Gohan.

Le toca pelear a Gohan, y siendo Kibit su adversario no puede hacer más que convertirse en **Super Saiyano**. Cuando Gohan llega al máximo nivel del Saiyano, Spopobitch y **Yamuh** (un compañero con igual "M" en la frente) ven una especie de aguja que mide la energía, quednado completamente absortos y lanzándose hacia Gohan, al cual clavan la aguja en el costado, absorviendole toda la energía que tenía en el momento ante los atónitos ojos de los demás. Yamuh y Spopobitch salen volando a toda leche, seguidos, por supuesto, por toda la vasca, incluidos Shin y Kibit.

Los únicos que quedan pues en el torneo son: **A18** (que no puede irse porque tiene que hechar un ojo a la niña), **Mask Man** (un encapuchado que en realidad es Tranks a hombros de Goten), **Keela** (un pardillo), **Jueil** (otro pardillo) y Mr.Satán (el ídolo de las gradas, tan fanfarrón como de costumbre). Jueil y Keela son eliminados por 18 y Mask Man, quedando ya sólo Satán, 18 y Tranks-Goten. Satán se lanza a por Mask Man, pero cuál es su sorpresa cuando no le encuentra (está peleando contra A18 y no le hacen caso). A18 se dá cuenta de lo que pasa con Mask Man y lanza un disco energético, ante lo cual sólo pueden reaccionar dividiendo el cuerpo haciendo que pase el disco entre los dos, que además han de convertirse en Super Saiyanos. La final del torneo la gana... ¡Mr. SATÁN! (que le ofrece el doble del premio del torneo a A18, quien cae ante un "poderoso" golpe de Satán (y anda que 18 es poco descarada haciéndose la golpeada)).

Mientras, Yamuh y Spopobitch llegan a un claro entre montañas, escondiendose la peña detrás de una de éstas para no ser detectados. Del suelo surgen 2 nuevos personajes escoltados por la escoria de siempre, quienes reciben la jeringa con la energía de Gohan, acabando instantes después con Yamuh y Spopobitch. Los dos personajes son **Badibi** y **Dabra**. Badibi es un poderoso hechicero, hijo de **Bidibi** (el anterior hechicero de los Makai, muerto a manos de Kaio Shin años atrás), cuyo fin en la Tierra es reunir la energía suficiente para dar vida a **Magin Bu**, un ser creado por su padre que actualmente se encuentra en estado latente encerrado en una esfera que le sirve de capullo receptor de energía (capullo al cual se destina la energía de Gohan). El otro es Dabra, uno de los Reyes del Infierno, quien descubre al grupo tras las montañas, lanzándose hacia ellos con el fin de matar (más bien reventar) a Kibit, convirtiendo además en piedra a Kuririn y Piccolo (los dos que ya empiezan a sobrar en la serie) al ser tocados por dos escupitajos.

Los que quedan del grupo (Gohan, Gokuh, Vejeeta y Shin) entran en la nave subterránea de Badibi, y allí han de pelear contra **PuiPui** (a quien derrota Vejeeta sin esfuerzo), **Yakon** (un bicho que se alimenta de luz que revienta al intentar absorver la que desprende Songokuh en Super Saiyano) y finalmente Dabra, que pelea contra Gohan, aunque en medio del combate es llamado por Badibi para que asista al maravilloso espectáculo que es convertir a Vejeeta en "Makai" y hacerle pelear contra Gokuh. Ambos son transportados al Torneo, y allí Vejeeta obliga a Gokuh a pelear mediante la destrucción masiva del torneo (con gente incluida). Ambos llegan al estado del **Super Saiyano 2**, pero finalmente gana Vejeeta por la estupidez de Gokuh.

Finalmente, el capullo se abre a causa de hacer absorvido toda la energía desprendida en los combates. Bu sale y así como quien no quiere la cosa, convierte a Dabra en galleta de chocolate y se lo come. Después Vejeeta se enfrenta a él, y no pudiendo hacer nada, lanza un **Final Flash** con toda su energía, el cual se le vuelve, cristalizándole y acabándo con él convertido en trozitos. Majin Bu es como un subnormal con la energía de un par de universos. ¿Quién podrá acabar con él? Atentos a las siguientes páginas. En el próximo número, más.

Sergio Herrera

PREVIEW



Si puedo coger la espada Zeta... ¿Qué ocurrirá?
Se dice que tendrás una grán energía... Quizás, más fuerte que la de Magin Bu"...



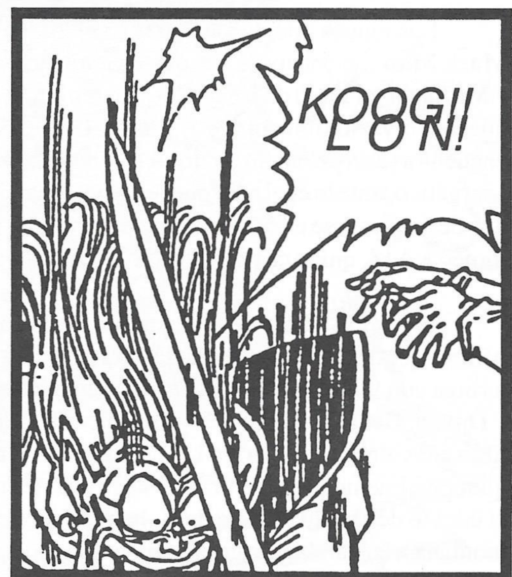
FUOSHH!!



CRANCH!!!



Hum...
Bien... Has dicho que era facil, pero es realmente pesada...



KOOGI! LON!



De acuerdo, ahora teneis que aumentar vuestro "Ki"



Siii...
¡Esto es un juego! ¡Goten!



Si...
Ha! Ha! Ha!



AAAAHH...!!

PREVIEW





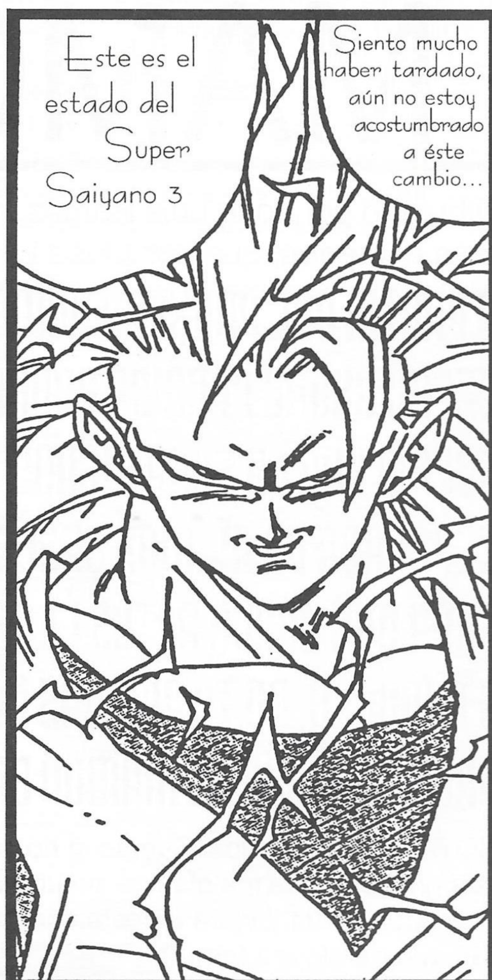


NOTA EDITORIAL (con algo hay que rellenar espacios): ¡Atención! Estais a punto de ver cómo se transforma un saiyano otra vez. ¡Ya podeis decirle a vuestros amigos que a Gokuh no se le ponen los pelos verdes a rayas (en realidad, era mentira).















SI CREÍAS QUE YA LO HABÍAS VISTO TODO MENUDO INGENUO QUE ESTÁS HECHO TÚ. PREPÁRATE PARA LO MÁS FUERTE DE TODO EL MERCADO MUNDIAL PORQUE YA ESTÁ AQUÍ, YA LLEGA...

MAMÓN BALL

Dibujado por Jose Luis Ramos, guionizado por jose Luis Ramos y autografiado, ni más ni menos, que por ¡Jose Luis Ramos!

A PARTIR DEL PRÓXIMO NÚMERO DE JAPAN ANIME FANCINE PODRÁS SUFRIR CON LA SAGA MENOS ESPERADA DE MAMON BALL Z, LA SAGA QUE NUNCA ANTES LLEGASTE A CONOCER. NO TE PIERDAS LA PRESENTACIÓN DE MAMON BALL.



NOTA: El equipo Bidal Samsung no se responsabiliza de los efectos secundarios causados por la lectura de este cómic (por llamarlo de alguna forma).

LYCANTHROPE LEO

EL HOMBRE-LOBO JAPONÉS

Nos hallamos ante una de las nuevas series que ha lanzado Viz este año. Recopilando el material publicado por Shogakukan (después recopilado en cuatro tomos), Viz ha sacado una serie realmente muy buena (tanto en guión como en dibujo) que abarca una pequeña parte del manga (han sacado 7 números de 40 páginas, con lo cual no llegan a mucho, y se debe esperar a la llegada de una nueva miniserie, en la que se termine. Sin más dilaciones vayamos al artículo, pero antes, algo de búsqueda en el diccionario:

Licantropia (Del griego likos, lobo, y anthropos, hombre) Conversión de un hombre en lobo.
Licántropo: Dicese del hombre convertido en lobo.

El tema de la licantropia no es precisamente muy nuevo. En realidad los hombres-lobos (nombre más conocido que el de licantropos) son una creencia muy antigua. Los hombres lobos, personas que se transformaban en lobos con la luna llena, y que sólo se podian matar con objetos de plata. Mejor no profundizar mucho en el tema, ya que es ampliamente conocido por su difusión cinematográfica. En este caso, una vieja creencia europea es tomada por Japón, donde adquiere matices nuevos, cambiandola por completo para convertirla en un manga de fantasía algo tenebroso. Parece que la incursión de los hombres lobos en Japón no ha sido muy fuerte, pero en series como **Dash! Kappei** o **Dragon Ball** se ha abordado el tema. En esta ocasión, el hombre lobo no es una parodia de las influencias cinematográficas de autores como **Akira Toriyama**, sino de un protagonismo total. Si en el pasado a los hombres lobos se les perseguia para quemarlos, ahora los persiguen más secretamente. Si te interesa, acompaña a **Leo Takizawa** en una aventura que cambiará su vida, y no a mejor.

Licantropo Leo fué publicada por **Shogakukan** en Japón. En marzo del **94**, aparecía publicada en Estados Unidos por **Viz**. Los autores de esta serie son **Kengo Kaji** y **Kenji Okamura**. Seguramente sus nombres no os sonarán mucho, puesto que no se habia publicado nada de ellos fuera de Japón, siendo ésta su primera vez. Aun así tenemos algún que otro dato





sobre ellos que os vamos a dar enseguida:

Kengo Kaji. Guionista. Ha colaborado con Okamura en otras series como **Grap Kids**, **Grap Guys** y **NY Yamato Spirit Soul-s**. El resto de sus series no las hemos podido hallar.

Kenji Okamura. Dibujante. 30 años (10 trabajando de mangaka). Sus lápices han plasmado series como las ya antes citadas**Grap Kids** (que, segun él, es de lo mejor que ha hecho), **Grap Guys**, **NY Yamato Spirit Soul-s**, **Tomaden** (**Legend of the fighting demon** (también dice que es de sus mejores series)) o**Hong Lang** (que en inglés sería **Crimson Wolf**). Entre sus influencias más importantes se hallan**Shotaro Ishinomori** y **Rioychi Ikegami** (ambos conocidos en España, aunque el primero sólo sea por un artículo de **Alfons Moliné**). Hasta ahora sólo ha dibujado, pero dice que está pensando en hacer una serie de deporte (sobre fútbol o carreras, aún no lo ha decidido) con guión propio.

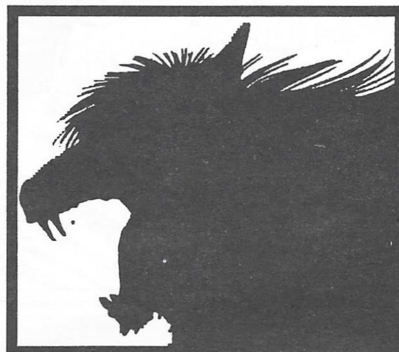
La historia comienza un dia en el que **Leo** acompaña a su padre a una cabaña en el bosque. Allí descubrirá que es un hombre lobo y que su padre y uno de sus profesores son cazadores de licántropos. Leo se convierte en un hombre lobo y acaba con su padre. **Okure**, el profesor, escapa. Cuando Leo vuelve a su forma humana, descubrirá que una voz le está hablando desde su cabeza, al único ser vivo que ve es un gato. Más tarde notará que desde su transformación en hombre lobo, su cuerpo está cambiando. Sus sentidos se van agudizando. Al poco tiempo decide volver a la cabaña donde mató a su padre. Al entrar, descubre que la cabaña está abandonada desde hace años, y que parece que él es el primer ser humano que se ha aventurado por allí desde hace tiempo.

Entre los cambios que comienza a notar Leo, aparte de una vista más sensible a la luz (puede ver por la noche como si fuera de dia), se encuentran el tener una velocidad y resistencia mayores, cosa que notan sus amigos en los entrena-mientos. Mientras Leo se refresca en una fuente des-prevenido, una flecha se clava en la pared. Leo descubre que es su profesora. Para alegria suya, descubre que ella no es una cazadora, más bien una protectora. Mientras pasean en su coche, **Miss Asuka** le cuenta muchas cosas importantes, empezando por la verdad sobre su padre hasta mencionarle que pertenece a **la tribu del León**. Un compañero de clase los ve cuando Miss Asuka trata de seducir a Leo. Al dia siguiente, antes de empezar las clases, el compañero se lo comenta al resto de la clase. La chica de Leo le pregunta que si es verdad. Finalmente Leo e **Iwamoto** se enzarzan en lo que puede ser una pelea. Iwamoto le coge por la corbata, Leo le agarra la mano. Se quedan asi un momento y entra en clase Miss Asuka. Leo le suelta. El reloj de Iwamoto cae al suelo completamente destrozado. Más tarde, Iwamoto decide vengarse y junto a unos amigos se acercan a Leo y **Kyoko** (su chica). Los tipos comienzan a darle una paliza a Leo, y finalmente Iwamoto decide dejarle una señal como la suya y se decide por apagarle un cigarrillo en el brazo... Hasta aquí lo sucedido en el episodio cuarto de la edición americana.



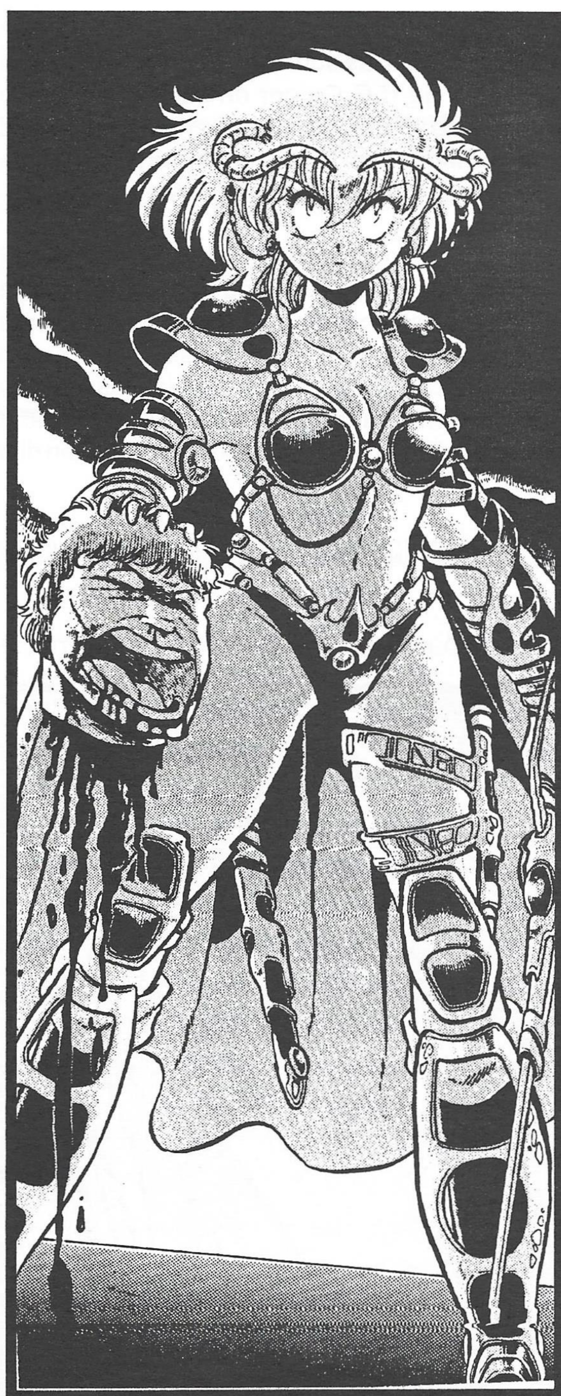
En lo referido a los autores, se nota que los dos son bastante profesionales. Así, se nota el buen hacer de Kengo Kaji en el guión, con una trama muy cuidada y que engancha. Pero el guión de Kaji no sería tan apreciado si no fuera por el hacer del dibujante. Kenji Okamura es un dibujante muy bueno. Su dominio de la expresión facial y corporal es increíble. Todos los personajes de la serie tienen un físico intransferible, que los hace únicos como en la vida real. Una de sus influencias principales, Ikegami, deja planear su sombra, sin que se note demasiado, pero con su regusto. En definitiva, una serie que no deberíais perderos por nada (lástima que os lo diga cuando la serie ya ha acabado en los Estados Unidos, pero aún nos queda España...). Pero no descanseis todavia, ya que volveré porque soy un...

PESAO «IN PERMANENT VACATIONS» S.L.
(A division of Bidal Samsung Fanzines)



OUTLANDERS

Nos encontramos ante una de las series más famosas en Estados Unidos, y a uno de los autores, también favoritos de los amantes de la ciencia ficción y de los mangas, de los Estadounidenses que no es otra que**Outlanders** de **Joji Manabe.** Como siempre, empezaré por dar un repaso a la obra y vida de este autor.



Joji Manabe nació en 1964 y a los diecisiete años participó en un concurso de mangas, el cual ganó. En 1986, comenzó a publicar en la revista**Comicomic**, de la editorial **Hakusensha** su primera gran obra, que es el centro de este articulo:Outlanders. En 1989 terminó su publicación después de 1300 paginas, se dedicandose a publicar diversas obras como **Capricorn** y **Dora Kun**, hasta hallar otra de las obras más conocidas de este autor para el publico occidental, **Caravan Kidd**.

Obras como Outlanders y Caravan Kidd han sido publicadas en los Estados Unidos por **Dark Horse** (primero en comic book y despues recopilada en tomos) y en Italia por lo menos la primera ha sido publicada por **Gra-nata Press** en for-mato prestigio. En el capítulo de adaptaciones al anime, Outlanders tiene su adaptación en forma de OAV de 45 minutos de la mano de **Tatsunoko** y también se que existe un OAV cuyo nombre es **Capricorn**, pero no he podido verificar si es el mismo del manga. Y después de esto, pasemos a hablar sobre Outlanders.



Nos hallamos en 199X (¡Vaya! En el mismo año en el que sucede **Striker**! Es broma) y para el periodista **Tetsuya Wakatsuki** es un dia tan normal y corriente como todos los demás, se ha quedado dormido y si no llega a ser por su jefa **Aki Okazawa**, que lo acaba de despertar, acabaría por perder su empleo de fotógrafo del periodico **Tao**. Cuando Tetsuya se dispone a salir a la calle ve algo por la ventana que le hara perder casi el conocimiento: unos extraños objetos voladores de cientos de metros de longitud que sobrevuelan la ciudad. Pronto Tetsuya descubre que no es que esté alucinando, cuando nota que todo el mundo ve las mismas naves. Las naves aterrizan y comienzan a destrozar los edificios provocando el caos. Mientras la gente huye, Tetsuya se acerca a fotografiarla. Los helicópteros se acercan a las naves y lanzan una andanada de misiles sobre las naves. La nave sigue como el primer dia disponiendose a reaccionar y en pocos segundos los helicopteros son destruidos. El ejército acordona la zona en unos minutos y los periodistas no pueden entrar en la zona ni recibir ninguna información ya que el gobierno acaba de prohibir

cualquier información sobre el suceso excepto la que suministren ellos. Mientras, Tetsuya (que sigue dentro de la zona acordonada) trata de hablar con un soldado, cuando éste cae cortado en dos partes. Tetsuya mira a su alrededor y ve a un montón de soldados muertos. De repente una espada corta una cabeza por la mitad y ve a una figura femenina que porta una cabeza en una mano y una espada en la otra. La figura no es otra que la princesa **Kham**, hija del emperador **Quevas** que es el lider de las naves que están atacando Tokio, y que rápidamente se pone a atacar a Tetsuya. Tetsuya sale corriendo pero los golpes se van haciendo más certeros y casi van a dar a su cuerpo. Tetsuya saca un hierro de uno de los cascotes y comienza a defenderse. La chica comienza a fallar más golpes y entonces Tetsuya desarma a la chica que después escapa y se queda con su espada.

Tetsuya le lleva las fotos a Aki pero debido a la prohibición del gobierno no pueden ser publicadas. Esa noche al ver las noticias descubren que el gobierno ha ocultado casi toda la información. Aun así, los ejércitos se preparan y los porta-aviones norteamericanos se preparan como el resto de los ejercitos. Una nave trata de entrar en la atmósfera cuando una lanzadera la recibe lanzandole un misil con varias cabezas nucleares que explotan sin haber hecho nada y un láser se prepara cuando la nave engulle a la lanzadera. En la habitación donde duerme Tetsuya aparece Kahm dispuesta a recuperar su espada. Entonces... (¿acaso quereis que os destripe la historia?).

Joji Manabe pone en sus historias acción, mucho humor y casi siempre desnudos. Está muy influenciado por el anime y se nota en las caras que dibuja como en los ojos y sobre todo en las sonrisas. En esta historia las bionaves que atacan Tokio, están muy influenciadas por los dibujos de **H.G.Geiger** en cuyos diseños se basaron para crear el monstruo de **Alien** y también para los malos de **«Tokio, la última megalópolis»** la adaptación a los actores de carne real de la novela de **Hiroshi Aramata «The Tale of a Capital»** (de la que nos ha llegado los OAVs adaptados bajo el nombre de **Doomed Megalopolis**, cortesía de **Manga Video**).

El estilo de dibujo va pasando de una linea gruesa de tinta y muy sucio (la misma tecnica que utiliza **Masami Kurumada** al principio de **Saint Seiya**) y va pasando a unas lineas más claras y pulcras (más en la técnica de **Toriyama**)y es de agradecer. El guión va avanzando hacia los sucesos que transcurren en las vidas de los personajes principales y que lentamente iran cambiando. Muestra de ello es cómo personajes como Kham y Tetsuya comienzan a enamorarse y de como Aki ve completamente cambiada su vida debido a que ella es la reencarnación de un clan de espíritus que protegen al planeta, etc. Como dato curioso, Manabe comentaba que le encantaba dibujar naves gigantescas (cosa que demostró sobradamente en Outlanders) y también dijo que algún año haría una especie de secuela a Outlanders.

Y ya está. Me despido por poco tiempo ya que volvereis a ver más artículos mios que os recordarán cuanto me odiais por ser tan...

PESAO S.L. (A division of Bidal Samsung Fanzines)



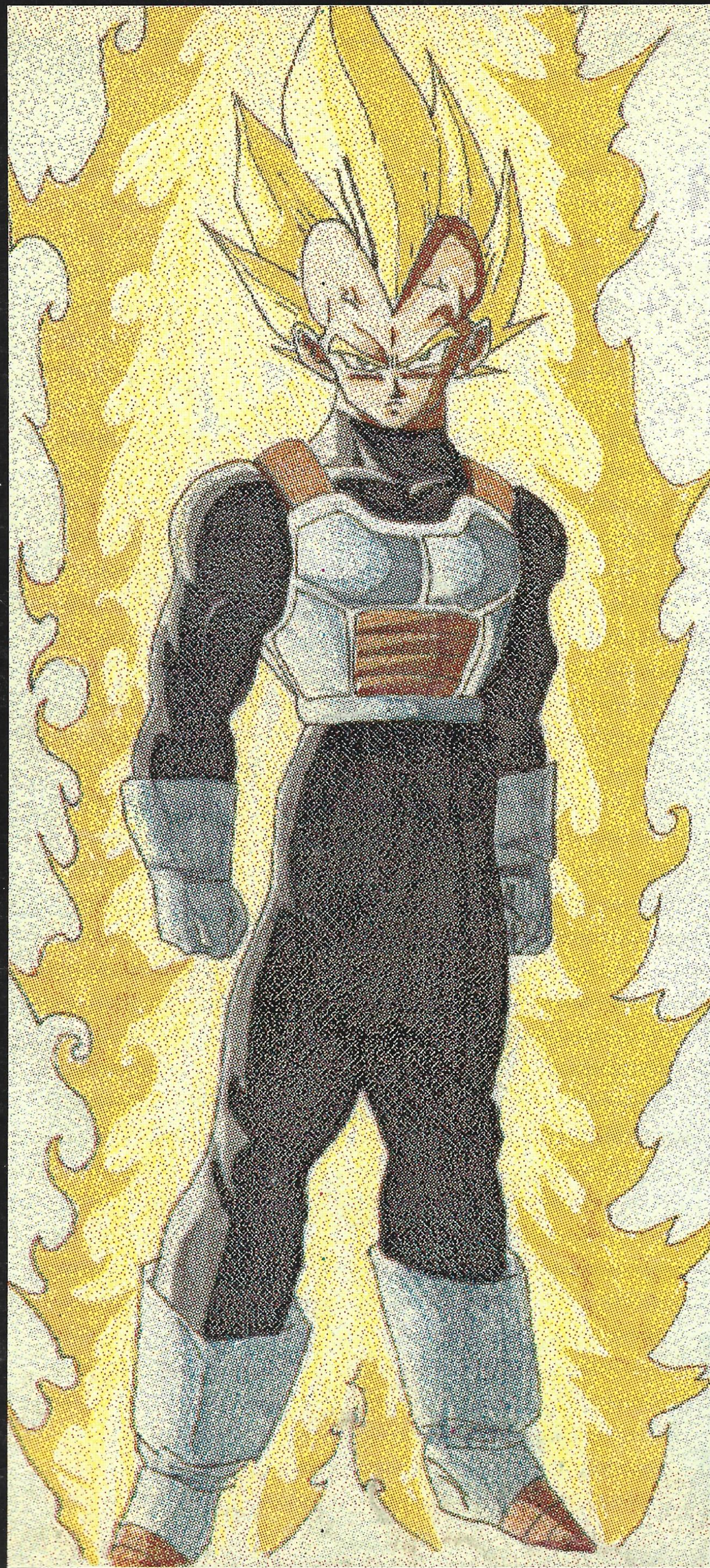
Motivados por el poco caso que se nos hace a la hora de pedir en la programación de **Canal Sur Televisión** la reposición de la serie **Bola de Dragón (Dragon Ball)** nosotros, seguidores de la serie por otros canales autonómicos ajenos a éste (por obligación) pedimos **al responsable de la programación infantil y juvenil** una respuesta a nuestras firmas para ver si de este modo entre todos, podemos llegar a alguna parte. Así pues, utilizando este acta para recojer las firmas de aquella gente que desee la reposición, así como la emisión de los nuevos episodios de **Dragon Ball Z**, esperamos lograr nuestro fin, dejando de estar discriminados de un derecho que tienen el resto de los canales.

Por favor, indíquese muy claramente cada uno de los datos que aquí se piden.

NOMBRE Y DOS APELLIDOS	D.N.I.	CIUDAD	FIRMA

Fotocopia esta hoja para utilizarla (no rompas la revista) y, si puedes, haz varias copias y repártelas entre tus amigos para recojer el máximo de firmas posibles. Recuerda que cada firma cuenta. No firmar dos veces ni tan siquiera bajo seudónimo, cada firma será comprobada por el destinatario al que van dirigidas. Una vez rellenas las hojas de firmas enviar a: Japan Anime Fancine. Apdo 180. CP 18690 Almuñecar (Granada). Muchas gracias por adelantado.

[illegible] EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE...



¿JAPAN ANIME FANCINE?

¿JAPAN ANIME FANCINE SERIE ROJA?

¿VIDEO GAME JAPAN ANIME FANCINE?

¿O TAL VEZ DE...